



## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number: 2003000952 A

(43) Date of publication of application: 07.01.03

(51) Int. Cl.

A63F 13/10  
A63F 13/00

(21) Application number: 2001190363

(71) Applicant: SQUARE CO LTD

(22) Date of filing: 22.06.01

(72) Inventor: NAKAZAWA TAKATSUGU

(54) COMPUTER READABLE RECORDING MEDIUM  
HAVING RECORDED PROGRAM OF VIDEO  
GAME, PROGRAM OF VIDEO GAME, VIDEO  
GAME PROCESSING METHOD AND VIDEO GAME  
PROCESSOR

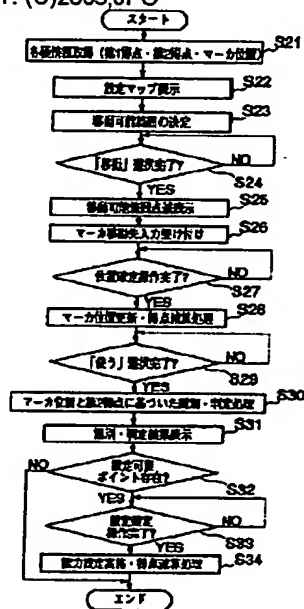
set based on the result of the judgment and by defining  
operation of players while the second score is subtracted.

COPYRIGHT: (C)2003,JPO

## (57) Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To enable simple and easy checking and setting for the abilities of characters and moreover, enhance attractiveness with higher freedom of selecting set contents.

SOLUTION: A set map is displayed having two kinds of points involving the setting for the abilities of the characters, a point for regulating the movement of marker positions and points not involving the setting for the abilities of the characters arranged therein. The destination of a marker to be moved is accepted within a mobile range according to the first score obtained as a game proceeds while the first score is subtracted and the point of the destination in the movement and the point adjacent to the point are to be processed. Then, the kinds of the points to be processed are identified while it is judged whether the second score for the kinds is at least a specified value or not. Abilities corresponding to the specified points are



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-952

(P2003-952A)

(43) 公開日 平成15年1月7日 (2003.1.7)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 13/10  
13/00

識別記号

F I

A 6 3 F 13/10  
13/00

テーマコード(参考)

2 C 0 0 1

J

審査請求 有 請求項の数22 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2001-190363(P2001-190363)

(22) 出願日 平成13年6月22日 (2001.6.22)

(71) 出願人 391049002

株式会社スクウェア

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号

(72) 発明者 中澤 孝継

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アル

コタワー 株式会社スクウェア内

(74) 代理人 100103757

弁理士 秋田 修 (外1名)

Fターム(参考) 2C001 AA11 AA14 AA15 BA02 BA06

BA08 BC10 CA01 CA06 CB01

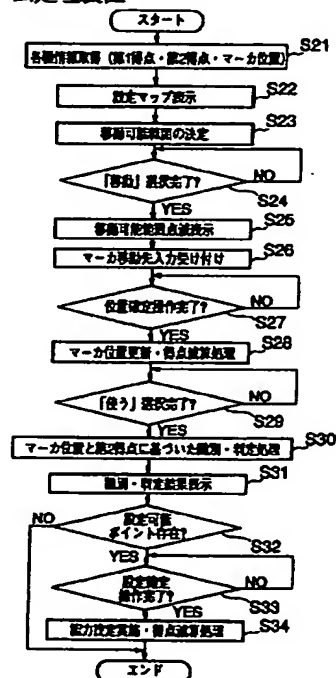
CB06 CC02 CC08

(54) 【発明の名称】 ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置

(57) 【要約】

【課題】 キャラクタの能力の設定及び確認を簡単かつ容易にできるようにし、然も、設定内容の選択の自由度を高くして興趣性を向上させる。

【解決手段】 キャラクタの能力の設定に関与する2種類のポイントと、マーカ位置の移動を規制するポイントと、キャラクタの能力の設定に関与しないポイントとが配された設定マップを表示し、ゲームの進行過程に伴って獲得した第1の得点に応じた移動可能範囲内でマーカの移動先を受け付けると共に、第1の得点を減算し、その移動先のポイントと、そのポイントと隣接するポイントとを処理対象のポイントとする。そして、処理対象とされる各ポイントの種類を識別すると共に、その種類に対する第2の得点が所定値以上であるか否かを判定し、この判定結果と、プレイヤーの確定操作とにより所定のポイントに応じた能力を設定すると共に、第2の得点を減算する。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 キャラクタの能力を必要に応じて設定することが可能なビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、

キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが所定経路上に配されたマップをプレイヤの操作に応じて表示するステップと、

前記表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第1の得点と、前回設定時の前記マップ上のマーカ位置とに基づいてマーカの移動可能範囲を決定するステップと、

前記決定するステップにより決定された移動可能範囲内で、プレイヤの操作に応じてマーカの移動指示を受け付けるステップと、

前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に前回設定時のマーカ位置を更新すると共に、前記第1の得点を消費するステップと、

前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に応じてキャラクタの能力を設定するステップとを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項2】 前記マップの所定経路上には、キャラクタの能力の設定に関与しないポイントも配されていることを特徴とする請求項1に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項3】 前記キャラクタの能力の設定に関与しないポイントには、マーカの移動を制限するポイントが含まれることを特徴とする請求項2に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項4】 前記ビデオゲームが複数のキャラクタのそれぞれの能力を別個に設定することが可能であって、前記マップが設定可能なキャラクタの数に応じて分割され、該分割された所定領域内に1個ずつそれぞれ異なるキャラクタのマーカがゲーム初回時に自動的に配されてスタート位置とされることを特徴とする請求項1～3のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項5】 前記分割された所定領域のそれぞれには、想定される各キャラクタの初期の能力差に応じて前記キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが配されていることを特徴とする請求項4に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項6】 さらに、前記決定するステップにより決定された移動可能範囲をプレイヤの操作に応じて前記マップ上で通知するステップを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～5のいずれか1項に記載のコンピュータ読 50

み取り可能な記録媒体。

【請求項7】 さらに、

前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置と、前記表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第2の得点とに基づいてキャラクタに対して設定可能な能力を識別するステップを実行させるプログラムが記録され、

前記キャラクタの能力を設定するステップにおいては、前記識別するステップにより得られる識別結果と、プレイヤの操作とに応じてキャラクタの能力を設定すると共に、キャラクタの能力を設定した場合には、前記第2の得点を消費することを特徴とする請求項1～6のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項8】 前記識別するステップにおいて識別対象とされるポイントは、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置を中心とした複数のポイントであることを特徴とする請求項7に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項9】 前記第2の得点には、前記マップの所定経路上に配されるポイントの種類に応じた複数の得点が含まれ、

前記識別するステップには、識別対象とされるポイントの種類に応じた得点に基づいて能力の設定の可否を判定するステップが含まれることを特徴とする請求項7または8に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項10】 さらに、

前記識別するステップにより得られる識別結果を前記マップが表示される画面の一部領域に表示するステップとを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項7～9のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項11】 キャラクタの能力を必要に応じて設定することが可能なビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、

キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが所定経路上に配されたマップをプレイヤの操作に応じて表示するステップと、

前記表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第1の得点と、前回設定時の前記マップ上のマーカ位置とに基づいてマーカの移動可能範囲を決定するステップと、

前記決定するステップにより決定された移動可能範囲内で、プレイヤの操作に応じてマーカの移動指示を受け付けるステップと、

前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に前回設定時のマーカ位置を更新すると共に、前記第1の得点を消費するステップと、

前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に応じてキャラクタの能力を設定するステップとを実行さ

せることを特徴とするプログラム。

【請求項12】 前記マップの所定経路上には、キャラクタの能力の設定に関与しないポイントも配されていることを特徴とする請求項11に記載のプログラム。

【請求項13】 前記キャラクタの能力の設定に関与しないポイントには、マーカの移動を制限するポイントが含まれることを特徴とする請求項12に記載のプログラム。

【請求項14】 前記ビデオゲームが複数のキャラクタのそれぞれの能力を別個に設定することが可能であつて、

前記マップが設定可能なキャラクタの数に応じて分割され、該分割された所定領域内に1個ずつそれぞれ異なるキャラクタのマーカがゲーム初回時に自動的に配されてスタート位置とされることを特徴とする請求項11～13のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項15】 前記分割された所定領域のそれぞれには、想定される各キャラクタの初期の能力差に応じて前記キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが配されていることを特徴とする請求項14に記載のプログラム。

【請求項16】 さらに、前記決定するステップにより決定された移動可能範囲をプレイヤーの操作に応じて前記マップ上で通知するステップを実行させることを特徴とする請求項11～15のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項17】 さらに、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置と、前記表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第2の得点とに基づいてキャラクタに対して設定可能な能力を識別するステップを実行させ、前記キャラクタの能力を設定するステップにおいては、前記識別するステップにより得られる識別結果と、プレイヤーの操作とに応じてキャラクタの能力を設定すると共に、キャラクタの能力を設定した場合には、前記第2の得点を消費することを特徴とする請求項11～16のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項18】 前記識別するステップにおいて識別対象とされるポイントは、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置を中心とした複数個のポイントであることを特徴とする請求項17に記載のプログラム。

【請求項19】 前記第2の得点には、前記マップの所定経路上に配されるポイントの種類に応じた複数の得点が含まれ、

前記識別するステップには、識別対象とされるポイントの種類に応じた得点に基づいて能力の設定の可否を判定するステップが含まれることを特徴とする請求項17または18に記載のプログラム。

【請求項20】 さらに、前記識別するステップにより得られる識別結果を前記マ

ップが表示される画面の一部領域に表示するステップとを実行させることを特徴とする請求項17～19のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項21】 キャラクタの能力を必要に応じて設定することが可能なビデオゲームのビデオゲーム処理方法であつて、

キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが所定経路上に配されたマップをプレイヤーの操作に応じて表示するステップと、

前記表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第1の得点と、前回設定時の前記マップ上のマーカ位置とに基づいてマーカの移動可能範囲を決定するステップと、

前記決定するステップにより決定された移動可能範囲内で、プレイヤーの操作に応じてマーカの移動指示を受け付けるステップと、

前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に前回設定時のマーカ位置を更新すると共に、前記第1の得点を消費するステップと、

前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に応じてキャラクタの能力を設定するステップとを有することを特徴とするビデオゲーム処理方法。

【請求項22】 ビデオゲーム処理装置であつて、キャラクタの能力を必要に応じて設定することが可能なビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、

前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、

前記コンピュータは、前記プログラムを実行すること

で、キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが所定経路上に配されたマップをプレイヤーの操作に応じて表示し、

前記マップを表示する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第1の得点と、前回設定時の前記マップ上のマーカ位置とに基づいてマーカの移動可能範囲を決定し、前記決定した移動可能範囲内で、プレイヤーの操作に応じてマーカの移動指示を受け付け、

前記受け付けたマーカ位置に前回設定時のマーカ位置を更新すると共に、前記第1の得点を消費し、

前記受け付けたマーカ位置に応じてキャラクタの能力を設定することを特徴とするビデオゲーム処理装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、キャラクタの能力を必要に応じて設定することが可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理

方法及びビデオゲーム処理装置に関する。

【0002】

【従来の技術】コンピュータを用いたビデオゲームのジャンルの一つに、ロールプレイングゲーム（以下、RPGと称する）が知られている。RPGにおいては、プレイヤーに代わってゲーム上でキャラクタが役割を演じ、プレイヤーが操作するキャラクタ（以下、プレイヤーキャラクタと称する）を通じて擬似的な冒険を体験しながらストーリーを展開していくものが一般的である。多くの場合、仮想空間に形成される各設定ゾーンには、プレイヤーキャラクタと敵対するキャラクタ（以下、敵キャラクタと称する）がそれぞれに設定されている。プレイヤーキャラクタが各ゾーンに進み、ストーリー上の目的の達成を妨げる敵キャラクタとプレイヤーキャラクタとが戦い、敵キャラクタをプレイヤーキャラクタが倒すことでストーリーが展開される。

【0003】なお、プレイヤーキャラクタは、キーボード上のボタンやジョイスティック等により操作される。このキーボードに対してなされる操作に応答してプレイヤーキャラクタが移動すると共に、所定の動作を行う。また、ストーリーの進行上、バトルシーン等のイベントが多数配されている。このイベントにおいて各種操作がなされることによりゲームが進行すると共に、各種得点が獲得される。

【0004】また、バトルシーンにおいて機能するプレイヤーキャラクタの能力を必要に応じて設定することが可能に構成されたビデオゲームが数多く知られている。例えば、その一つのビデオゲームにおいては、「スキルツリー」と称される設定マップが用いられてキャラクタの能力の設定がなされる。この「スキルツリー」は、キャラクタに設定可能な三系統の能力毎に用意され、ゲームの進行に伴って獲得された得点と、プレイヤーの操作とに応じて決定された能力がキャラクタに設定される。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のビデオゲームにおいては、キャラクタの能力を設定する際には、設定する能力に応じた設定画面を用いてそれぞれに設定操作を行うため、能力の設定状態を確認することが困難であるばかりか、その作業が煩雑で単調になる問題点を有している。また、複数のキャラクタの能力を設定する場合には、さらにその問題が顕著となる問題点を有しており、このため、キャラクタの能力の設定及び確認が簡単かつ容易で、然も、設定内容の選択の自由度が高く、より興趣性を高めることができるビデオゲームが要望されている。

【0006】本発明の目的は、上述した問題を鑑みなされたものであって、キャラクタの能力の設定及び確認が簡単かつ容易で、然も、設定内容の選択の自由度が高く、より興趣性を高めることができるビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒

体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】上述した課題を解決し、上記目的を達成するため、本発明の第1の態様は、キャラクタの能力を必要に応じて設定することが可能なビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが所定経路上に配されたマップをプレイヤーの操作に応じて表示するステップと、前記表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第1の得点と、前回設定時の前記マップ上のマーカ位置とに基づいてマーカの移動可能範囲を決定するステップと、前記決定するステップにより決定された移動可能範囲内で、プレイヤーの操作に応じてマーカの移動指示を受け付けるステップと、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に前回設定時のマーカ位置を更新すると共に、前記第1の得点を消費するステップと、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に応じてキャラクタの能力を設定するステップとを実行させるプログラムが記録されたことを要旨としている。

【0008】この第1の態様によれば、キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが設定マップに配され、よりキャラクタの能力を複雑に設定することができ、興趣性を高めることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0009】この第1の態様では、前記マップの所定経路上には、キャラクタの能力の設定に関与しないポイントも配されているようにしても良い。このことにより、キャラクタの能力の設定にゲーム性が加味され、より興趣性を高めることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0010】また、この第1の態様では、前記キャラクタの能力の設定に関与しないポイントには、マーカの移動を制限するポイントが含まれるようにしても良い。このことにより、マーカの移動がゲームの進行に伴って獲得した第1の得点と、このポイントにより規制されるため、キャラクタの能力の設定にさらにゲーム性が加味され、より興趣性を高めることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0011】また、この第1の態様では、前記ビデオゲームが複数のキャラクタのそれぞれの能力を別個に設定することが可能であって、前記マップが設定可能なキャラクタの数に応じて分割され、該分割された所定領域内に1個ずつそれぞれ異なるキャラクタのマーカがゲーム初回時に自動的に配されてスタート位置とされるようにしても良く、また、前記分割された所定領域のそれぞれには、想定される各キャラクタの初期の能力差に応じて

前記キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが配されるようにしても良い。これらのことにより、同一の設定マップを用いて複数のキャラクタ間の能力差を意図的に設定することができ、また、プレイヤーの選択によりキャラクタの能力を柔軟に設定することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0012】また、この第1の態様では、さらに、前記決定するステップにより決定された移動可能範囲をプレイヤーの操作に応じて前記マップ上で通知するステップを  
10 実行させるプログラムが記録されるようにしても良い。このことによりプレイヤーがマーカの移動可能範囲を容易に確認することができるようになり、キャラクタの能力の設定を簡単かつ容易にすることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0013】また、この第1の態様では、さらに、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置と、前記表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第2の得点とに基づいてキャラクタに  
20 対して設定可能な能力を識別するステップを実行させるプログラムが記録されようし、前記キャラクタの能力を設定するステップにおいては、前記識別するステップにより得られる識別結果と、プレイヤーの操作とに応じてキャラクタの能力を設定すると共に、キャラクタの能力を設定した場合には、前記第2の得点を消費するようにしても良い。このことにより、キャラクタの能力の設定にさらにゲーム性が加味され、より興味性を高めることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0014】また、この第1の態様では、前記識別するステップにおいて識別対象とされるポイントは、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置を中心とした複数個のポイントであるようにしても良い。このことにより、キャラクタの能力の設定にさらにゲーム性が加味されてマーカ位置の選択に戦略的な配慮が必要になり、より興味性を高めることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0015】また、この第1の態様では、前記第2の得点には、前記マップの所定経路上に配されるポイントの種類に応じた複数の得点が含まれ、前記識別するステップには、識別対象とされるポイントの種類に応じた得点  
40 に基づいて能力の設定の可否を判定するステップが含まれるようにしても良い。このことにより、キャラクタの能力の設定にさらにゲーム性が加味され、より興味性を高めることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0016】また、この第1の態様では、さらに、前記識別するステップにより得られる識別結果を前記マップが表示される画面の一部領域に表示するステップとを実行させるプログラムが記録されるようにしても良い。このことによりプレイヤーが設定可能な能力を容易に確認  
50 することができるようになり、キャラクタの能力の設定を簡

単かつ容易にすることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0017】本発明の第2の態様は、キャラクタの能力を必要に応じて設定することが可能なビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが所定経路上に配されたマップをプレイヤーの操作に応じて表示するステップと、前記表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第1の得点と、前回設定時の前記マップ上のマーカ位置とに基づいてマーカの移動可能範囲を決定するステップと、前記決定するステップにより決定された移動可能範囲内で、プレイヤーの操作に応じてマーカの移動指示を受け付けるステップと、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に前回設定時のマーカ位置を更新すると共に、前記第1の得点を消費するステップと、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に応じてキャラクタの能力を設定するステップとを実行させることを要旨としている。

【0018】この第2の態様によれば、キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが設定マップに配され、よりキャラクタの能力を複雑に設定することができ、興味性を高めることが可能になる。

【0019】この第2の態様では、前記マップの所定経路上には、キャラクタの能力の設定に関与しないポイントも配されているようにしても良い。このことにより、キャラクタの能力の設定にゲーム性が加味され、より興味性を高めることが可能になる。

【0020】また、この第2の態様では、前記キャラクタの能力の設定に関与しないポイントには、マーカの移動を制限するポイントが含まれるようにしても良い。このことにより、マーカの移動がゲームの進行に伴って獲得した第1の得点と、このポイントにより規制されるため、キャラクタの能力の設定にさらにゲーム性が加味され、より興味性を高めることが可能になる。

【0021】また、この第2の態様では、前記ビデオゲームが複数のキャラクタのそれぞれの能力を別個に設定することが可能であって、前記マップが設定可能なキャラクタの数に応じて分割され、該分割された所定領域内に1個ずつそれぞれ異なるキャラクタのマーカがゲーム初回時に自動的に配されてスタート位置とされるようにしても良く、また、前記分割された所定領域のそれぞれには、想定される各キャラクタの初期の能力差に応じて前記キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが配されるようにしても良い。これらのことにより、同一の設定マップを用いて複数のキャラクタ間の能力差を意図的に設定することができ、また、プレイヤーの選択によりキャラクタの能力を柔軟に設定することが可能になる。

【0022】また、この第2の態様では、さらに、前記決定するステップにより決定された移動可能範囲をプレイヤーの操作に応じて前記マップ上で通知するステップを実行させるようにしても良い。このことによりプレイヤーがマーカの移動可能範囲を容易に確認することができるようになり、キャラクタの能力の設定を簡単かつ容易にすることが可能になる。

【0023】また、この第2の態様では、さらに、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置と、前記表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第2の得点とに基づいてキャラクタに対して設定可能な能力を識別するステップを実行させ、前記キャラクタの能力を設定するステップにおいては、前記識別するステップにより得られる識別結果と、プレイヤーの操作とに応じてキャラクタの能力を設定すると共に、キャラクタの能力を設定した場合には、前記第2の得点を消費するようにしても良い。このことにより、キャラクタの能力の設定にさらにゲーム性が加味され、より興趣性を高めることが可能になる。

【0024】また、この第2の態様では、前記識別するステップにおいて識別対象とされるポイントは、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置を中心とした複数のポイントであるようにしても良い。このことにより、キャラクタの能力の設定にさらにゲーム性が加味されてマーカ位置の選択に戦略的な配慮が必要になり、より興趣性を高めることが可能になる。

【0025】また、この第2の態様では、前記第2の得点には、前記マップの所定経路上に配されるポイントの種類に応じた複数の得点が含まれ、前記識別するステップには、識別対象とされるポイントの種類に応じた得点に基づいて能力の設定の可否を判定するステップが含まれるようにしても良い。このことにより、キャラクタの能力の設定にさらにゲーム性が加味され、より興趣性を高めることが可能になる。

【0026】また、この第2の態様では、さらに、前記識別するステップにより得られる識別結果を前記マップが表示される画面の一部領域に表示するステップとを実行させるようにしても良い。このことによりプレイヤーが設定可能な能力を容易に確認することができるようになり、キャラクタの能力の設定を簡単かつ容易にすることが可能になる。

【0027】本発明の第3の態様は、キャラクタの能力を必要に応じて設定することが可能なビデオゲームのビデオゲーム処理方法であって、キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが所定経路上に配されたマップをプレイヤーの操作に応じて表示するステップと、前記表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第1の得点と、前回設定時の前記マップ上のマーカ位置とに基づいてマーカの移動可能範囲を決定するステップ

と、前記決定するステップにより決定された移動可能範囲内で、プレイヤーの操作に応じてマーカの移動指示を受け付けるステップと、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に前回設定時のマーカ位置を更新すると共に、前記第1の得点を消費するステップと、前記受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に応じてキャラクタの能力を設定するステップとを有することを要旨としている。

【0028】この第3の態様によれば、キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが設定マップに配され、よりキャラクタの能力を複雑に設定することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【0029】本発明の第4の態様は、ビデオゲーム処理装置であって、キャラクタの能力を必要に応じて設定することが可能なビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが所定経路上に配されたマップをプレイヤーの操作に応じて表示し、前記マップを表示する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第1の得点と、前回設定時の前記マップ上のマーカ位置とに基づいてマーカの移動可能範囲を決定し、前記決定した移動可能範囲内で、プレイヤーの操作に応じてマーカの移動指示を受け付け、前記受け付けたマーカ位置に前回設定時のマーカ位置を更新すると共に、前記第1の得点を消費し、前記受け付けたマーカ位置に応じてキャラクタの能力を設定することを要旨としている。

【0030】この第4の態様によれば、キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが設定マップに配され、よりキャラクタの能力を複雑に設定することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【0031】

【発明の実施の形態】以下、本発明の一実施形態について添付図面を参照して説明する。図1は、本発明の一実施形態の全体構成を示すブロック図である。

【0032】まず、本発明の一実施形態に係わるビデオゲーム機について説明する。ゲーム機10は、ゲーム機本体11と、ゲーム機本体11の入力側に接続されるキーパッド50とにより構成され、CRT(Cathode Ray Tube)、スピーカ等を有するテレビジョンセット100がゲーム機本体11の出力側に接続される。

【0033】ゲーム機本体11は、CPU(Central Processing Unit)12と、ROM(Read Only Memory)13と、RAM(Random Access Memory)14と、ハードディスクドライブ15と、グラフィック処理部16と、サウ



ンド処理部17と、ディスクドライブ18と、通信インターフェース部19と、メモ리카ード・リーダー・ライター20と、入力インターフェース部21とを有すると共に、これらを相互に接続するバス22とを有している。また、ゲーム機本体11は、入力インターフェース部21を介して操作入力部としてのキーパッド50に接続される。

【0034】キーパッド50の上部には、十字キー51と、ボタン群52等とが配設されており、ボタン群52には、○ボタン52a、×ボタン52b、△ボタン52c及び□ボタン52dが含まれる。また、十字キー51が配設される基部と、ボタン群52とが配設される基部との連結部には、セレクトボタン55が配設されている。なお、キーパッド50の側部にもR1ボタン56やL1ボタン53等の複数のボタンが配設されている。

【0035】キーパッド50は、十字キー51、○ボタン52a、×ボタン52b、△ボタン52c、ボタン52及びセレクトボタン55等のそれぞれと連係するスイッチを備え、各ボタンに対して押圧力が加えられると、その対応したスイッチがオンする。このスイッチのオン/オフに応じた検出信号がキーパッド50において生成される。

【0036】キーパッド50において生成された検出信号が入力インターフェース部21に供給され、キーパッド50からの検出信号が入力インターフェース21を介されることによりキーパッド50上のどのボタンがオンされたかを示す検出情報となる。このようにキーパッド50に対してなされたユーザによる操作指令がゲーム機本体11に与えられる。

【0037】CPU12は、ROM13に格納されているオペレーティングシステムを実行して装置全体を集中制御し、RAM14のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行する。また、CPU12は、キーパッド50の操作状態を入力インターフェース21を介して監視し、必要に応じてRAM14のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行すると共に、必要に応じてゲームの進行過程において派生した諸データをRAM14の所定の領域に格納する。ROM13には、EEPROM(Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory)が含まれ、EEPROMには、電源遮断時においても記憶保持する必要のあるRAM14の所定データが電源遮断前の段階において格納される。

【0038】RAM14は、主にプログラム領域と、画像データ領域と、音声データ領域とを有し、また、その他のデータを格納する領域とを有する。これら各領域には、ディスクドライブ18によりDVDやCD-ROM等のディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータがそれぞれに格納される。

【0039】また、RAM14は、ワークエリアとしても用いられ、その他のデータを格納する領域には、ゲームの進行過程において派生した諸データも格納される。なお、ディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをハードディスクドライブ15に格納することもでき、一旦ハードディスクドライブ15に格納されたプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを必要に応じてRAM14に転送するようにしても良く、また、RAM14に一旦格納されたゲームの進行過程において派生した諸データをハードディスクドライブ15に転送して格納するようにしても良い。

【0040】グラフィック処理部16は、VRAM23に画像データ格納用のバッファメモリとしてのフレームバッファを含み、プログラム実行に伴うCPU12からの制御情報によってフレームバッファに格納された画像データに基づいてビデオ信号を生成し、ビデオ信号をテレビジョンセット100に出力する。これより、テレビジョンセット100の画面表示部101にフレームバッファに格納された画像データによる画面表示が行われる。

【0041】サウンド処理部17は、BGM、キャラクター間の会話及び効果音等の音声信号を生成する機能を有するものである。サウンド処理部17は、プログラム実行に伴うCPU12からの制御情報によってRAM14に記憶されたデータに基づいて音声信号を含むサウンド信号としてテレビジョンセット100のスピーカ102に出力する。

【0042】テレビジョンセット100は、画面表示部101と、スピーカ102とを有し、ゲーム機本体11からのビデオ信号(映像信号)や、サウンド信号に基づいてビデオゲームの内容に応じた映像(画像)表示と音声出力を行う。

【0043】ディスクドライブ18は、記録媒体であるディスク(DVDやCD-ROM)30を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ディスク30に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを読み取る。

【0044】通信インターフェース部19は、ネットワーク110と接続され、他の場所に設置されているサーバ等のデータ蓄積装置や情報処理装置との間においてデータ通信を行って各種データを取得する。なお、上述したRAM14に格納されるビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをネットワーク110及び通信インターフェース部19を介して取得するようにしても良い。

【0045】メモ리카ード・リーダー・ライター20は、メモ리카ード31を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ビデオゲームの途中経過データやビデオゲームの環境設定データ等の比較的容量の少ないセーブデー



タをメモ리카ードに書き込む。

【0046】本発明の一実施形態に係わる記録媒体、つまり、ディスク30には、キャラクタの能力を必要に応じて設定することが可能なビデオゲームのプログラムが記録され、コンピュータ（CPU12及びその周辺デバイス）により読み取り可能である。このコンピュータは、キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが所定経路上に配されたマップをプレイヤーの操作に応じて表示するステップと、表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第1の得点と、前回設定時のマップ上のマーカ位置とに基づいてマーカの移動可能範囲を決定するステップと、決定するステップにより決定された移動可能範囲内で、プレイヤーの操作に応じてマーカの移動指示を受け付けるステップと、受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に前回設定時のマーカ位置を更新すると共に、第1の得点を消費するステップと、受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置に応じてキャラクタの能力を設定するステップとを実行することができる。

【0047】また、このコンピュータは、さらに、決定するステップにより決定された移動可能範囲をプレイヤーの操作に応じてマップ上で通知するステップを実行することもできる。また、このコンピュータは、さらに、受け付けるステップにより受け付けたマーカ位置と、前記表示するステップに移行する直前までのゲームの進行に伴って獲得した第2の得点とに基づいてキャラクタに対して設定可能な能力を識別するステップを実行することもでき、キャラクタの能力を設定するステップにおいては、識別するステップにより得られる識別結果と、プレイヤーの操作とに応じてキャラクタの能力を設定すると共に、キャラクタの能力を設定した場合には、第2の得点を消費することもできる。また、このコンピュータは、さらに、識別するステップにより得られる識別結果をマップが表示される画面の一部領域に表示するステップを実行することもできる。

【0048】従って、ゲーム機本体11は、CPU12及び各部のメモリに格納されたデータに基づくソフトウェア処理により従来のビデオゲームを実施するのに必要な機能の他に、特徴的な機能として所定ポイントが配されたマップをプレイヤーの操作に応じて表示する機能と、第1の得点と、前回設定時のマップ上のマーカ位置とに基づいてマーカの移動可能範囲を決定する機能と、決定された移動可能範囲内で、プレイヤーの操作に応じてマーカの移動指示を受け付ける機能と、受け付けたマーカ位置に前回設定時のマーカ位置を更新すると共に、第1の得点を消費する機能と、受け付けたマーカ位置に応じてキャラクタの能力を設定する機能とを備える。

【0049】また、ゲーム機本体11は、さらに、決定された移動可能範囲をプレイヤーの操作に応じてマップ上

で通知する機能をも備える。また、ゲーム機本体11は、さらに、キャラクタに対して設定可能な能力を識別する機能をも備え、キャラクタの能力を設定する機能において、識別する機能により得られる識別結果と、プレイヤーの操作とに応じてキャラクタの能力を設定すると共に、キャラクタの能力を設定した場合に、第2の得点を消費する。また、ゲーム機本体11は、さらに、識別する機能により得られる識別結果をマップが表示される画面の一部領域に表示する機能をも備える。

【0050】このため、キャラクタの能力の設定及び確認が簡単かつ容易で、然も、設定内容の選択の自由度が高く、より興趣性を高めることが可能なビデオゲームを実現することができる。なお、これらの機能をソフトウェア処理により実現せずに、専用のハードウェアを設けて実現するようにしても良い。

【0051】次に、上述したように構成される一実施形態の動作について説明する。図2は、上述した一実施形態の全体的な動作の処理手順を示す一例としての概略フローチャートである。なお、図2における各ステップには、参照符号としてステップS1～ステップS18が付されている。なお、本実施形態においては、複数のプレイヤーキャラクタによるバトルと、そのバトルに参加することができるプレイヤーキャラクタのそれぞれに対して能力の設定が可能に構成されているものとして説明する。

【0052】先ず、図2においては省略されているが、電源が投入されると、ブートプログラムが読み出され、各部が初期化され、ゲームを開始するための処理がなされる。つまり、ディスクドライブ18により、ディスク（DVDやCD-ROM）30に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータが読み取られ、各データがRAM14に格納されると共に、必要に応じてROM13のEEPROM、ハードディスクドライブ15、または、メモ리카ード31等の書き込み可能な不揮発性メモリに格納されているデータが読み出され、RAM14に格納される。そして、実際のゲームの進行に先立って各種設定がなされて始めてゲーム進行可能な状態になる。従って、この状態においてゲームが進行されると、移動シーンまたはバトルシーンまたはその他のシーン等の内の一つのシーンになり、ステップS1に移行する。

【0053】ステップS1において、移動シーンであるか否かが判定され、移動シーンでないと判定された場合には、ステップS2に移行し、バトルシーンであるか否かが判定される。ステップS2において、バトルシーンでないと判定された場合には、ステップS3に移行し、その他（会話、買物または拾得等）のシーンであるか否かが判定される。ステップS3において、その他のシーンでないと判定された場合には、再びステップS1に戻され、ステップS1～ステップS3の処理が繰り返されて待機状態になる。

【0054】そして、ステップS1において、移動シーンであると判定された場合には、ステップS4に移行し、移動指示がなされたか否かが判定される。移動指示がなされていないと判定された場合には、ステップS5に移行し、メニュー表示指示がなされたか否かが判定される。メニュー表示指示がなされていないと判定された場合には、再びステップS4に戻され、ステップS4及びステップS5の処理が繰り返されて待機状態になる。この状態で以てステップS4において、移動指示がなされたと判定された場合には、ステップS6に移行し、移動指示に応じてプレイヤーキャラクタの移動処理がなされ、ステップS7において、プレイヤーキャラクタの現在位置と、その現在位置を含む仮想空間における設定ゾーンを示す移動情報が生成される。移動情報が生成されると、ステップS8に移行する。

【0055】また、ステップS1～ステップS3の処理が繰り返される待機状態で以てステップS2において、バトルシーンであると判定された場合には、ステップS9に移行し、バトル操作の受け付け状態になる。そして、ステップS10において、受け付けたバトル操作に応じたバトル処理がなされ、ステップS11において、対戦したプレイヤーキャラクタ及び敵キャラクタ名と、対戦経過と、その対戦結果と、バトル後のプレイヤーキャラクタの能力を規定するパラメータの状態等を示すバトル情報が生成される。バトル情報が生成されると、ステップS8に移行する。

【0056】さらに、ステップS1～ステップS3の処理が繰り返される待機状態で以てステップS3において、その他（会話、買物または拾得等）シーンであると判定された場合には、ステップS12に移行し、各シーンに応じた処理がなされ、その処理に応じたその他の諸情報が生成され、ステップS8に移行する。

【0057】ステップS8に移行すると、移動情報がRAM14の所定のデータ領域に格納されることによりプレイヤーキャラクタの現在位置が逐次更新される。また、それと共に、各設定ゾーン毎にバトル情報と、その他の諸情報とがRAM14の所定のデータ領域に格納される。つまり、設定ゾーン毎にプレイヤーキャラクタの行動履歴が記憶保持される。

【0058】そして、ステップS13において、RAM14に一旦格納されたプレイヤーキャラクタの行動履歴を示す情報に基づいて行動評価処理がなされる。具体的には、数値化が必要な情報に対しては、予め用意されている変換テーブルが用いられて数値化がなされ、また、重み付けが必要な情報に対しては、所定の係数が乗算されてそれらの数値が合計されて第1の得点と、第2の得点とが計算される。そして、これらの得点がRAM14の所定のデータ領域に格納されている旧得点に加算され、再び所定のデータ領域に格納されることにより評価情報としての第1の得点及び第2の得点が逐次更新される。

【0059】なお、第1の得点は、後述するようにキャラクタの能力の設定に際して設定マップ上でのマーカの移動可能範囲の決定に用いられる。また、第2の得点には、設定マップに配されるポイントの種類に応じたa, b, cの3種類の得点が含まれており、これらの第2の得点(a, b, c)は、設定可能な能力の識別やマーカの移動規制の解除に用いられる。

【0060】このように行動評価処理が完了すると、ステップS18に移行し、ステップS18において、ゲーム終了か否かが判定され、ゲーム終了でないと判定される場合には、再びステップS1に戻されて、ステップS1～ステップS3の処理が繰り返されて待機状態になる。

【0061】一方、移動シーンであると判定され、そして、ステップS4及びステップS5の処理が繰り返される待機状態で以てステップS5において、メニュー表示指示がなされたと判定された場合には、ステップS14に移行してメニュー表示がなされる。そして、ステップS15において、能力設定モードの選択操作が完了したか否かが判定され、能力設定モードの選択操作が完了したと判定された場合においてのみ、ステップS16に移行する。ステップS16に移行すると、キャラクタの選択操作が完了したか否かが判定され、キャラクタの選択操作が完了したと判定された場合においてのみ、ステップS17に移行する。

【0062】ステップS17において、設定マップを用いた能力設定処理がなされる。具体的には、設定マップには、大別して4種類の所定のポイントが配されており、この設定マップ上のマーカの位置と、ゲームの進行過程に伴って獲得した第1の得点及び第2の得点(a, b, c)と、プレイヤーの選択操作とに応じて設定対象とされたプレイヤーキャラクタの能力設定情報が生成される。そして、この能力設定情報がRAM14の所定のデータ領域に格納されることによりキャラクタの設定が完了する。このようにキャラクタの能力設定処理が完了すると、再びステップS4に戻され、ステップS4及びステップS5の処理が繰り返されて待機状態になる。つまり、この能力設定処理には、必要に応じて随時移行でき、キャラクタの能力の設定に際しては、第1の得点及び第2の得点(a, b, c)が所定の条件を満足している限り、選択されたキャラクタに対して設定マップ上のポイントの制限を受けながら所定の能力を付与することが可能に構成されている。

【0063】なお、ステップS18において、ゲーム終了であると判定された場合には、図2においては、省略されているがRAM14の所定のデータ領域に格納されているキャラクタの行動履歴を示す情報、評価情報としての第1の得点及び第2の得点(a, b, c)、プレイヤーキャラクタの能力設定情報のそれぞれがRAM14から読み出され、その他のデータと共に、ROM13のEEPROM、ハードディスクドライブ15、または、メ

モリカード 31 等の書き込み可能な不揮発性メモリに転送されて格納される。そして、その他のゲーム終了に伴う各種処理がなされた後、電源電圧が遮断され、ゲームが終了する。また、このように電源電圧の遮断前のデータの退避処理により不揮発性メモリに格納された諸情報及び他のデータは、再度電源電圧が投入された時には、その退避先の不揮発性メモリから読み出され、電源電圧遮断前に格納されていた RAM 14 の同一のデータ領域に再び格納される。

【0064】図 3 は、上述した一実施形態における能力設定処理（ステップ S 17）に係わる処理手順を示す一例としての概略フローチャートであり、図 4（A）、

（B）及び（C）は、能力設定処理（ステップ S 17）に移行するまでの表示画面の具体的な一例を示す。これら図面を用いてさらに上述した一実施形態についてさらに具体的に説明する。なお、図 3 における各ステップには、参照符号としてステップ S 21～ステップ S 34 が付されている。

【0065】先ず、移動シーンにおいて、△ボタン 52c が押されてメニュー表示指示がなされた場合には、図 4（A）に示すようにメニュー画面が表示される。メニュー画面においては、表示画面の右端側の領域 402 にメニューの選択項目が表示されており、この状態で以て十字キー 51 によりカーソル 403a を移動させて最上段の「能力設定」が選択された状態で○ボタン 52a が押されると、能力設定設定モードの選択操作が完了する。

【0066】なお、この「能力設定」が選択された状態では、図 4（A）に示すように表示画面の上端側の領域 401 にその選択された項目を通知するコメント「キャラクター成長システムへ移ります」が表示される。また、表示画面の中央部を含む 1/3 程度の領域 404 には、左側から順にキャラクターの名前、キャラクターの能力を規定するパラメータの状態を示す数値が表示され、それら数値の右側に 401 で示されるように第 1 の得点が表示される。

【0067】そして、能力設定設定モードの選択操作が完了すると、図 4（B）に示すように能力の設定対象とされるキャラクターの選択操作がなされる。この場合においても、十字キー 51 によりカーソル 403b を移動させて所望のキャラクターが選択された状態で○ボタン 52a が押されると、キャラクターの選択操作が完了する。なお、図 4（B）においては、能力の設定対象として「ティード」が選択された状態が示されている。

【0068】このように所定の操作がなされると、能力設定処理に移行し、先ず、ステップ S 21 において、能力設定処理に移行する直前までにゲームの進行に伴って獲得された第 1 の得点及び第 2 の得点（a, b, c）と、現在設定対象とされているキャラクターの前回設定時のマーカ位置とを示す情報が取得される。そして、ステ

ップ S 22 に移行し、表示画面が図 4（C）に示すように切り替わって画面内に設定マップが表示される。なお、この状態においては、設定マップが表示された画面の左端側中央の領域 406 には、ウィンドウが開かれ、「移動」及び「使う」のコマンドが表示され、その上の領域 407 には、能力の設定対象とされているキャラクターの顔及びキャラクターの名前等が表示される。また、この状態においては、設定マップ上に前回設定時のマーカ位置が点灯表示される。

【0069】図 5 は、キャラクターの能力の設定に用いられる設定マップの一部拡大説明図であり、この図 5 を参照して設定マップについて説明する。設定マップには、図 5 に示すように大別してキャラクターの能力の設定に関与する 2 種類のポイントと、マーカ位置の移動を規制するポイントと、キャラクターの能力の設定に関与しないポイントとが配されている。そして、これらの各ポイントが所定経路により少なくとも他の一つのポイントと接続されている。なお、図 5 において 520 で示されるのが前回設定時のマーカ位置であり、このポイントが点灯しているものとする。

【0070】キャラクターの能力の設定に関与する一方のポイントとは、共通能力を付与するためのポイントであり、図 5 において 501～510（上段から順に、HP：ヒットポイント、MP：マジックポイント、素早さ、運、魔力、魔法防御力、攻撃力、物理防御力、命中率、回避率）で示されている。この共通能力によりバトルシーンにおける戦闘能力が規定される。また、キャラクターの能力の設定に関与する他方のポイントは、特殊能力を付与するためのポイントであり、図 5 において 514 で示されている。この特殊能力は、例えば、バトルシーンにおいて、所定操作がなされた時にのみ発動するものである。さらに、マーカ位置の移動を規制するポイントは、図 5 において、511 及び 512（レベル 3 のカベ、レベル 4 のカベ）で示されている。なお、キャラクターの能力の設定に関与しないポイントが図 5 において 513 で示されている。

【0071】このように設定マップの表示が完了すると、ステップ S 23 において、第 1 の得点に基づいてマーカ位置の移動可能範囲の決定処理がなされる。具体的には、第 1 の得点が「5」であるものとし、前回設定時のマーカ位置が図 5 において 520 で示される位置であるものとする。マーカ位置は、521 で示されるポイントから 523 で示されるポイントまでの 10 個のポイントが移動可能範囲とされる。そして、ステップ S 24 において、コマンドの「移動」に対して選択操作が完了したか否かが判定され、選択操作が完了したと判定された場合においてのみ、ステップ S 25 に移行する。なお、この選択操作は、図 4（C）に示すように十字キー 51 によりカーソル 403c を移動させて「移動」が選択された状態で○ボタン 52a が押されると、選択操作が完

了したものとしてステップS25に移行する。

【0072】ステップS25に移行すると、マーカ位置の移動可能範囲が設定マップ上で点滅表示される。なお、この移動可能範囲が点滅表示された状態では、図4(C)に示すように表示画面の上端側の領域401にその選択された項目を通知するコメント「キャラクタを移動させます」が表示される。そして、ステップS26において、マーカ移動先の受け付け状態になり、ステップS27において、マーカの移動先の位置の確定操作が完了したか否かが判定され、確定操作が完了したと判定された場合においてのみ、ステップS28に移行する。なお、この確定操作は、十字キー51によりマーカを移動させて移動可能範囲内で所望の位置が選択された状態で○ボタン52aが押されると、確定操作が完了したものとしてステップS28に移行する。

【0073】ステップS28に移行すると、前回設定時のマーカ位置を示す情報が今回指示されたマーカ位置に更新され、RAM14の所定のデータ領域に格納されると共に、第1の得点がポイントの移動個数に応じて減算され、この減算結果がRAM14の所定のデータ領域に格納される。つまり、マーカ位置の更新の際には、獲得された第1の得点がポイントの移動個数に応じて消費される。なお、第1の得点が0になった場合には、マーカの移動指示を受け付けることがなく、また、一度通過したポイントを再度通過する場合における第1の得点の減算処理は、新規の移動先における減算処理と異なり、第1の得点の消費が少なく済むように処理される。

【0074】そして、ステップS29において、コマンドの「使う」に対して選択操作が完了したか否かが判定され、選択操作が完了したと判定された場合においてのみ、ステップS30に移行する。なお、この選択操作は、十字キー51によりカーソル403cを移動させて「使う」が選択された状態で○ボタン52aが押されると、選択操作が完了したものとしてステップS30に移行する。ステップS30において、更新されたマーカ位置と、第2得点とに基づいた識別・判定処理がなされる。

【0075】図6は、マーカ位置と、第2得点とに基づいた識別・判定処理に係わる処理手順を示す一例としての概略フローチャートであり、この図6を用いて識別処理について説明する。なお、図6における各ステップには、参照符号としてステップS41～ステップS43が付されている。

【0076】まず、マーカ位置と、第2得点とに基づいた識別・判定処理に移行すると、ステップS41において、マーカ位置と一致するポイントと、そのポイントに接続された隣接ポイントの検出がなされる。そして、ステップS42において、これらのマーカ位置のポイントと隣接ポイントとが処理対象ポイントとされ、この処理対象とされるポイントの種類がそれぞれに識別される。

【0077】例えば、図5において523で示されるポイントがマーカの移動先であるとする、ポイント523と、ポイント525と、ポイント524とが処理対象ポイントとされ、3個のポイントのそれぞれの種類が識別される。また、図5において521で示される位置がマーカの移動先であるとする、ポイント521と、ポイント522とが処理対象ポイントとされ、2個のポイントのそれぞれの種類が識別される。なお、この場合には、キャラクタの能力の設定にも、マーカの移動の規制にも関与しない2個のポイントは、処理対象外とされる。

【0078】そして、ステップS43において、識別した種類に応じた第2の得点のチェックが実施される。具体的には、ポイントがキャラクタに共通能力を付与するためのポイントである場合には、第2の得点aの値が所定値以上であるか否かの判定がなされ、第2の得点aの値が所定値以上であると判定された場合においてのみ、そのポイントの共通能力が設定可能であると判定される。また、同様に、ポイントがキャラクタに特殊能力を付与するためのポイントである場合には、第2の得点bの値が所定値以上であるか否かの判定がなされ、第2の得点bの値が所定値以上であると判定された場合においてのみ、そのポイントの特殊能力が設定可能であると判定される。なお、ポイントがマーカの移動を規制するポイントである場合には、第2の得点cの値が所定値以上であるか否かの判定がなされ、第2の得点cの値が所定値以上であると判定された場合においてのみ、ポイントの先へのマーカの移動の規制が解除可能であると判定される。

【0079】このようにマーカ位置と、第2得点とに基づいた識別・判定処理が完了すると、ステップS31に移行し、ステップS30により得られる識別・判定結果が設定マップが表示されている画面の所定の一部領域にウィンドウが開かれて表示される。識別・判定結果の表示が完了すると、ステップS32に移行し、識別・判定結果に基づいて設定可能なポイントまたはマーカの移動の規制解除が可能なポイントが存在しているか否かが判定され、ポイントが存在していると判定された場合には、ステップS33に移行する。なお、ステップS32において、設定可能またはマーカの移動の規制解除が可能なポイントが存在していないと判定された場合には、そのまま一連の能力設定処理が終了する。

【0080】ステップS33に移行すると、設定の確定操作が完了したか否かが判定され、確定操作が完了したと判定された場合においてのみ、ステップS34に移行する。なお、この確定操作は、十字キー51により識別・判定結果の表示ウィンドウ内でカーソルを移動させて所望の識別・判定結果の内の一つが選択された状態で○ボタン52aが押されると、確定操作が完了したものとしてステップS34に移行する。なお、この状態では、

表示画面の上端側の領域 401 にその選択された設定可能な項目を通知するコメントが表示されると共に、その対象ポイントが点灯表示される。

【0081】そして、ステップ S34 に移行すると、選択された対象ポイントに応じた能力設定が実施される。具体的には、対象ポイントがキャラクタに共通能力を付与するためのポイントである場合には、キャラクタの能力を規定するパラメータが RAM14 の所定の領域から読み出され、このパラメータに対して所定の数値が加算され、再び RAM14 の所定のデータ領域に格納される。それと共に、第 2 の得点 a が RAM14 の所定のデータ領域から読み出され、所定の数値分だけ減算され、この減算結果が再び RAM14 の所定のデータ領域に格納される。

【0082】また、選択された対象ポイントがキャラクタに特殊能力を付与するためのポイントである場合には、特殊能力を有効とするフラグが 1 にセットされ、RAM14 の所定のデータ領域に格納されると共に、第 2 の得点 b が RAM14 の所定のデータ領域から読み出され、所定の数値分だけ減算され、この減算結果が再び RAM14 の所定のデータ領域に格納される。なお、選択された対象ポイントがマーカの移動を規制するポイントである場合には、マーカの移動の規制が解除されるように処理されると共に、第 2 の得点 c が RAM14 の所定のデータ領域から読み出され、所定の数値分だけ減算され、この減算結果が再び RAM14 の所定のデータ領域に格納される。

【0083】例えば、図 5 において 523 で示されるポイントがマーカの移動先であり、処理対象とされる各ポイントの種類に対する第 2 の得点が所定値以上で条件を満足しており、ポイント 525 が能力設定ポイントとして選択されたとすると、ポイント 525 に応じた特殊能力「プロテス」を有効とするフラグがセットされ、第 2 の得点 b に対して減算処理がなされる。この特殊能力は、バトルシーンにおいて所定操作がなされた時に初めて機能するものであり、特殊能力として敵キャラクタの戦闘能力を低減させるものや、味方のキャラクタの戦闘能力を高めるものや、同時に複数のパラメータの数値を変更させるものや、同時に複数のキャラクタのパラメータの数値を変更させるもの等の複数種のものが用意されている。なお、それぞれの特殊能力に対しては、呼称が与えられており、「プロテス」は、その一つである。

【0084】また、図 5 において 523 で示されるポイントがマーカの移動先であり、処理対象とされる各ポイントの種類に対する第 2 の得点が所定値以上で条件を満足しており、ポイント 524 が能力設定ポイントとして選択されたとすると、ポイント 524 に応じた MP（：マジックポイント）のパラメータに対して所定の数値

「20」が加算されて戦闘能力が高められ、第 2 の得点

a に対して減算処理がなされる。また、ポイント 523 が能力設定ポイントとして選択されたとすると、ポイント 523 に応じた魔力のパラメータに対して所定の数値「4」が加算されて戦闘能力が高められ、第 2 の得点 a に対して減算処理がなされる。なお、図 5 における 501～510（上段から順に、HP：ヒットポイント、MP：マジックポイント、素早さ、運、魔力、魔法防御力、攻撃力、物理防御力、命中率、回避率）で示される各ポイントに付された数値は、能力設定ポイントとして選択された場合にパラメータに加算される数値を示している。

【0085】さらに、図 5 において 521 で示されるポイントがマーカの移動先であり、処理対象とされる各ポイントの種類に対する第 2 の得点が所定値以上で条件を満足しており、ポイント 521 が能力設定ポイントとして選択されたとすると、ポイント 521 に応じた特殊能力「ケアルラ」を有効とするフラグがセットされ、第 2 の得点 b に対して減算処理がなされる。なお、ポイント 522 が設定ポイントとして選択されたとすると、ポイント 522 に応じたマーカの移動の規制が解除されてポイント 522 より先へのマーカの移動が可能になると共に、第 2 の得点 c に対して減算処理がなされる。

【0086】このように能力の設定の実施またはマーカの移動制限の解除と、その処理に伴って第 2 の得点の減算処理がなされると、図 3 においては、省略されているが、その処理対象とされたポイントがプレイヤーキャラクタ毎に異なる表示色で、かつ、他の表示と異なる表示形態で点灯表示されて一連の能力設定処理が終了する。

【0087】なお、図 3 においては、省略されているが能力設定処理に移行した間において△ボタン 52c が押されると、HP：ヒットポイント、MP：マジックポイント、素早さ、運、魔力、魔法防御力、攻撃力、物理防御力、命中率、回避率の各パラメータの数値が表示される。また、さらに、△ボタン 52c が押されると、特殊能力の設定状態が各呼称毎に表示される。そして、これらの表示は、×ボタン 52b が押されることにより消去される。このため、プレイヤーは、所定のキャラクタの能力の設定状態を随時確認することができる。

【0088】また、図 3 においては、省略されているが能力設定処理に移行した間において L1 ボタン 53 または R1 ボタン 56 が押されると、設定対象として選択されているキャラクタが入れ替えられる。つまり、L1 ボタン 53 または R1 ボタン 56 が一度押される毎に所定の順序でキャラクタが入れ替えられ設定対象としてのキャラクタが巡回する。このため、プレイヤーは、所望のキャラクタの能力の設定を随時実施することができる。さらに、図 3 においては、省略されているが能力設定処理に移行した間においてセレクトボタン 55 が押されると、マーカ位置を中心とした設定マップ上の表示エリア

の拡大率が切り替えられ、必要に応じた拡大率で以て設定マップが表示される。このため、プレイヤーは、各ポイントの配置と経路の関係とを随時確認することができる。

【0089】図7は、キャラクタの能力の設定に用いられる設定マップの全体構成の一例を模式的に示す説明図であり、この図7を用いて設定マップの各領域と、各キャラクタの関係及び上述した能力設定処理に用いられるマーカのスタート位置について説明する。なお、バトルに参加することができるプレイヤーキャラクタとして (A, B, C, D, E, F) の6体が用意されているものとする。

【0090】図7に示すように設定マップは、7つの領域に分割されており、中心の分割領域以外の分割領域701a, 701b, 701c, 701d, 701e, 701fのそれぞれには、想定される各キャラクタの初期の能力差に応じてキャラクタの能力の設定に関与する2種類のポイントが配されている。また、各ポイントは少なくとも他の一つのポイントと所定経路で接続されており、隣接する分割領域のポイント間においても同様に所定経路で接続されている。そして、各キャラクタに対応したマーカのスタート位置は、ゲーム初回時に自動的に各分割領域701a, 701b, 701c, 701d, 701e, 701fの略々中央に位置するポイント702a, 702b, 702c, 702d, 702e, 702fのそれぞれに設定される。

【0091】具体的には、ポイント702aがキャラクタAの能力の設定に用いられるマーカのスタート位置とされ、ポイント702bがキャラクタBの能力の設定に用いられるマーカのスタート位置とされ、ポイント702cがキャラクタCのマーカのスタート位置とされ、ポイント702dがキャラクタDの能力の設定に用いられるマーカのスタート位置とされ、ポイント702eがキャラクタEの能力の設定に用いられるマーカのスタート位置とされ、ポイント702fがキャラクタFの能力の設定に用いられるマーカのスタート位置とされる。

【0092】つまり、ゲームの初回時には、自動的に周辺に所定のポイントが配された位置がスタート位置とされるため、ゲームの序盤においては、キャラクタに付与される能力がある程度想定された特徴的なものとされる。また、ゲーム中盤以降においては、ゲームが進行されて第1及び第2の得点が獲得されるため、マーカをスタート位置が含まれる分割領域から隣接する分割領域に移動させることもでき、キャラクタの能力をプレイヤーの嗜好に合ったものに設定することも可能である。

【0093】従って、上述した一実施形態は、以下の効果を奏する。その第1の効果は、キャラクタの基本能力を付与するポイントと、キャラクタの特殊能力を付与するポイントとが設定マップに配され、よりキャラクタの能力を複雑に設定することができ、興趣性を高めること

が可能になる点にある。

【0094】次に第2の効果は、設定マップの所定経路上には、キャラクタの能力の設定に関与しないポイントも配されているため、キャラクタの能力の設定にゲーム性が加味され、より興趣性を高めることが可能になる点にある。

【0095】さらに、第3の効果は、キャラクタの能力の設定に関与しないポイントには、マーカの移動を制限するポイントが含まれるため、キャラクタの能力の設定にさらにゲーム性が加味され、より興趣性を高めることが可能になる点にある。

【0096】また、第4の効果は、設定マップが設定可能なキャラクタの数に応じて分割され、分割された所定領域内に所定のポイントが配されると共に、1個ずつそれぞれ異なるキャラクタのマーカがゲーム初回時に自動的に配されてスタート位置とされるため、同一の設定マップを用いて複数のキャラクタ間の能力差を意図的に設定することができ、また、プレイヤーの選択によりキャラクタの能力を柔軟に設定することが可能になる点にある。

【0097】また、第5の効果は、マーカの移動可能範囲や設定可能な能力の識別・判定結果が表示されるため、プレイヤーがマーカの移動可能範囲や設定可能な能力を容易に確認することができるようになり、キャラクタの能力の設定を簡単かつ容易にすることが可能になる点にある。

【0098】また、第6の効果は、マーカ位置と、第2の得点とに基づいてキャラクタに対して設定可能な能力を識別・判定し、この識別・判定結果と、プレイヤーの操作とに応じてキャラクタの能力を設定すると共に、キャラクタの能力を設定した場合には、第2の得点を消費するため、キャラクタの能力の設定にさらにゲーム性が加味され、より興趣性を高めることが可能になる点にある。

【0099】次に、他の実施形態について説明する。上述した一実施形態においては、設定マップに大別してキャラクタの能力の設定に関与する2種類のポイントと、マーカ位置の移動を規制するポイントと、キャラクタの能力の設定に関与しないポイントとが配され、キャラクタの能力の設定に関与する2種類のポイントと、マーカ位置の移動を規制するポイントに対して第2の得点

(a, b, c)を用いて識別・判定処理する場合について説明したが、さらに、各ポイントの種類を細分化すると共に、それに応じて第2の得点の種類を増やして識別・判定処理を行うようにしても良い。例えば、HP: ヒットポイント, MP: マジックポイント, 素早さ, 運, 魔力, 魔法防御力, 攻撃力, 物理防御力, 命中率, 回避率の各パラメータを設定するポイントを一つにまとめたものを3つのグループに分けたとすると、この場合には、それらポイントの種類の数に応じた第2の得点



(a, b, c, d, f) を用いて識別・判定処理するようにする。

【0100】また、上述した一実施形態においては、第1の得点に応じた移動可能範囲内でマーカの移動先を受け付け、その移動先のポイントと、そのポイントと隣接するポイントとを処理対象のポイントとし、処理対象とされる各ポイントの種類を識別すると共に、その種類に対する第2の得点が所定値以上であるか否かを判定し、この判定結果と、プレイヤーの確定操作によりキャラクタの能力設定を実施する場合について説明したが、マーカの移動先のみを処理対象としても良く、また、マーカの移動先を受け付けた時点で、そのポイントに応じた能力設定を実施するようにしても良い。

【0101】さらに、上述した一実施形態においては、複数のプレイヤーキャラクタによるバトルと、そのバトルに参加することができるプレイヤーキャラクタのそれぞれに対して能力の設定が可能に構成されている場合について説明したが、本発明は、単独のキャラクタに対しても容易に適用することができ、1体のキャラクタに対してプレイヤーの操作に応じて設定マップ上のスタート位置を選択することができるようにすれば、各種特徴的な能力を有したキャラクタを簡単かつ容易に設定することが可能になる。

【0102】なお、本発明が上記各実施形態に限定されず、本発明の技術思想の範囲内において、各実施形態は適宜変更され得ることは明らかである。また、各図における同一の構成要素には同一の参照符号が付されている。

#### 【0103】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、キャラクタの能力の設定及び確認が簡単かつ容易で、然も、設定内容の選択の自由度が高く、より興趣性を高めることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態の全体構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の一実施形態の全体的な動作の説明に用いるフローチャートである。

【図3】本発明の一実施形態における能力設定処理の説明に用いるフローチャートである。

【図4】本発明の一実施形態における表示画面の一例を

示す説明図である。

【図5】本発明の一実施形態における設定マップの説明に用いる一部を拡大した説明図である。

【図6】本発明の一実施形態における識別・判定処理の説明に用いるフローチャートである。

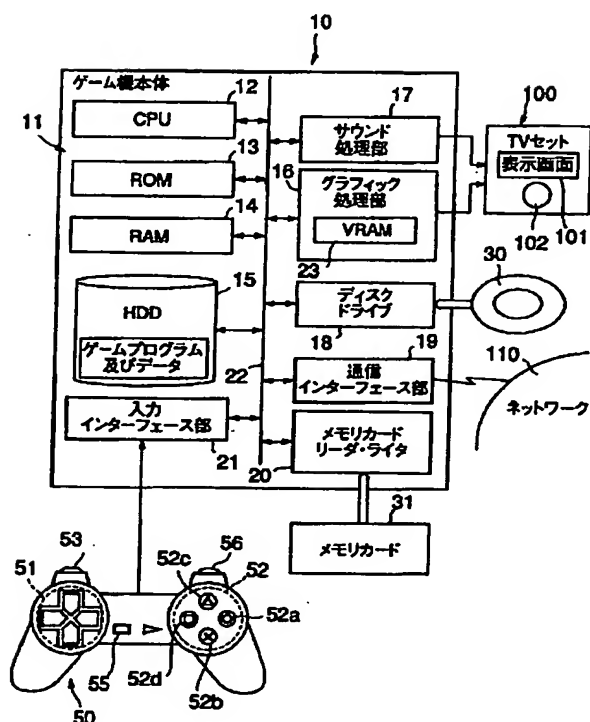
【図7】本発明の一実施形態における設定マップの全体構成の説明に用いる説明図である。

#### 【符号の説明】

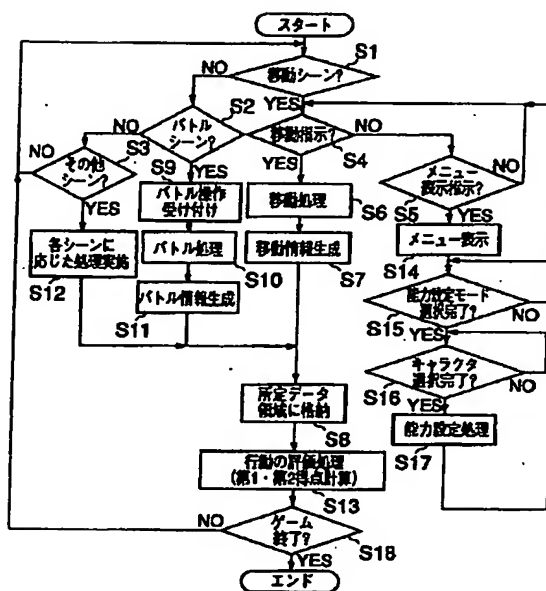
- 10 ゲーム機
- 11 ゲーム機本体
- 12 CPU
- 13 ROM
- 14 RAM
- 15 ハードディスクドライブ
- 16 グラフィック処理部
- 17 サウンド処理部
- 18 ディスクドライブ
- 21 入力インターフェース部
- 30 ディスク
- 50 キーパッド
- 51 十字キー
- 52 ボタン群
- 52a ○ボタン
- 52b ×ボタン
- 52c △ボタン
- 52d □ボタン
- 53 L1ボタン
- 55 セレクトボタン
- 56 R1ボタン
- 100 テレビジョンセット
- 101 画面表示部
- 401, 402, 404, 406, 407 表示画面の領域
- 403a, 403b, 403c カーソル
- 501~514 520~525 設定マップ上のポイント
- 701 設定マップ
- 701a, 701b, 701c, 701d, 701e, 701f 分割領域
- 702a, 702b, 702c, 702d, 702e, 702f スタート位置



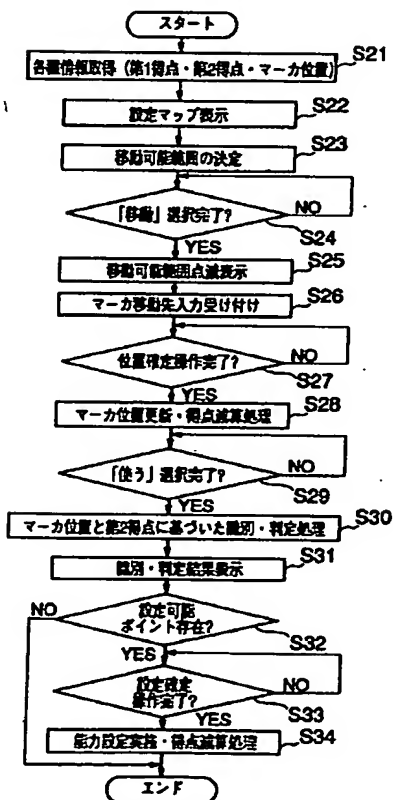
【図 1】



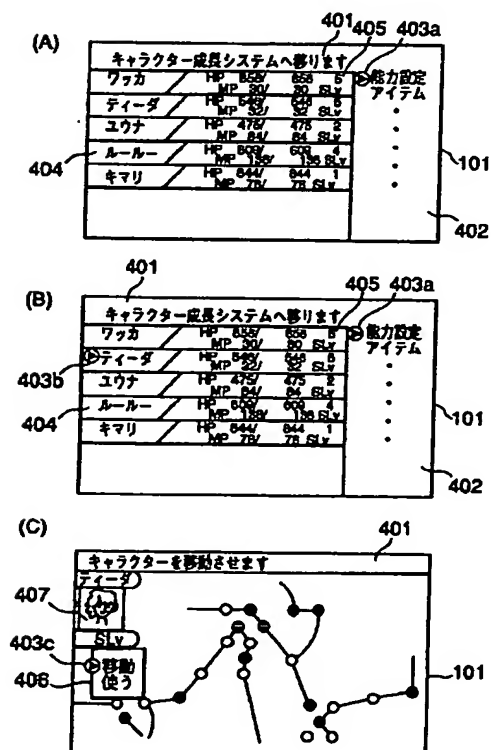
【図 2】



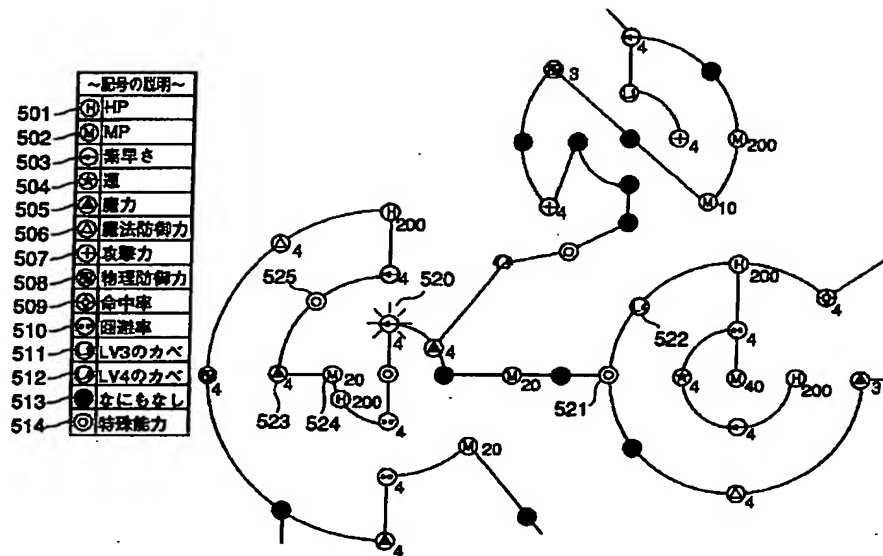
【図 3】



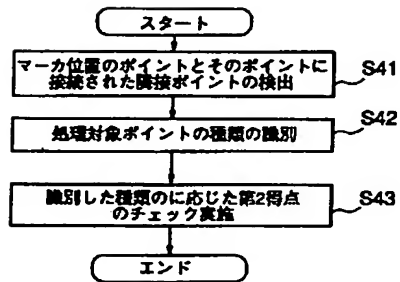
【図 4】



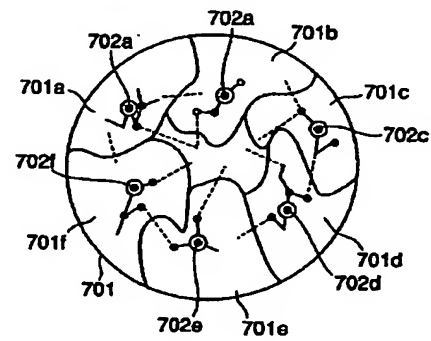
【図 5】



【図 6】



【図 7】



n  
\* NOTICES \*

JPO and NCIP are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

machine English translation of

JPA 2003-000952

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

---

CLAIMS

---

[Claim(s)]

[Claim 1] The point which is the record medium with which the program of the video game which can set up the capacity of a character if needed was recorded, and in which computer reading is possible, and gives the basic capacity of a character to a computer, The step as which the point which gives the special capacity of a character displays the map arranged on the predetermined path according to actuation of a player, The 1st score gained with progress of a game until just before shifting to said step to display, Within movable limits determined by the step which determines the movable range of a marker based on the marker position on said map at the time of setting out last time, and said step to determine While updating the marker position at the time of setting out last time to the marker position received by the step which receives migration directions of a marker according to actuation of a player, and said step to receive The record medium which is characterized by recording the program which performs the step which consumes said 1st score, and the step which sets up the capacity of a character according to the marker position received by said step to receive and in which computer reading is possible.

[Claim 2] The record medium which is characterized by arranging the point which does not participate in setting out of the capacity of a character on the predetermined path of said map and in which computer reading according to claim 1 is possible.

[Claim 3] The record medium which is characterized by including the point which restricts migration of a marker in the point which does not participate in setting out of the capacity of said character and in which computer reading according to claim 2 is possible.

[Claim 4] The record medium which can computer read a publication in any 1 term of claims 1-3 to which it is divided according to the number of the characters which said video game can be able to set up each capacity of two or more characters separately, and can set up said map, and the marker of the character which differ at a time in [ one ] the this divided predetermined field, respectively is characterized by to be allotted automatically and to consider as a start location at the time of the game first time.

[Claim 5] The record medium which is characterized by arranging the point which gives the basic capacity of said character to each of said divided predetermined field according to the capacity difference in early stages of each character assumed, and the point which gives the special capacity of a character and in which computer reading according to claim 4 is possible.

[Claim 6] Furthermore, the record medium which can computer read a publication in any 1 term of claims 1-5 characterized by recording the program which performs the step which notifies the movable range determined by said step to determine on said map according to actuation of a player.

[Claim 7] Furthermore, the program which performs the step which identifies the capacity which can be set up to a character based on the marker position received by said step to receive and the 2nd score gained with progress of a game until just before shifting to said step to display is recorded. In the step which sets up the capacity of said character While setting up the capacity of a character according to the discernment result obtained by said step to identify, and actuation of a player, when the capacity of a character is set up The record medium which can computer read a publication in any 1 term of claims 1-6 characterized by consuming said 2nd score.

[Claim 8] The point made applicable to discernment in said step to identify is a record medium which is characterized by being two or more points centering on the marker position received by said step to receive and in which computer reading according to claim 7 is possible.

[Claim 9] The record medium which is characterized by including two or more scores which embraced the class of point arranged on the predetermined path of said map at said 2nd score, and containing the step which judges the propriety of setting out of capacity based on the score according to the class of point made applicable to discernment in said step to identify and in which computer reading according to claim 7 or 8 is possible.

[Claim 10] furthermore, some screens where said map is displayed in the discernment result obtained by said step to identify — the record medium which can computer read a publication in any 1 term of claims 7–9 characterized by recording the program which performs the step displayed on a field.

[Claim 11] The point which is the program of the video game which can set up the capacity of a character if needed, and gives the basic capacity of a character to a computer, The step as which the point which gives the special capacity of a character displays the map arranged on the predetermined path according to actuation of a player, The 1st score gained with progress of a game until just before shifting to said step to display, Within movable limits determined by the step which determines the movable range of a marker based on the marker position on said map at the time of setting out last time, and said step to determine While updating the marker position at the time of setting out last time to the marker position received by the step which receives migration directions of a marker according to actuation of a player, and said step to receive The program characterized by performing the step which consumes said 1st score, and the step which sets up the capacity of a character according to the marker position received by said step to receive.

[Claim 12] The program according to claim 11 characterized by arranging the point which does not participate in setting out of the capacity of a character on the predetermined path of said map.

[Claim 13] The program according to claim 12 characterized by including the point which restricts migration of a marker in the point which does not participate in setting out of the capacity of said character.

[Claim 14] A program given in any 1 term of claims 11–13 to which it is divided according to the number of the characters which said video game can be able to set up each capacity of two or more characters separately, and can set up said map, and the marker of the character which differ at a time in [ one ] the this divided predetermined field, respectively is characterized by being allotted automatically and considering as a start location at the time of the game first time.

[Claim 15] The program according to claim 14 characterized by arranging the point which gives the basic capacity of said character to each of said divided predetermined field according to the capacity difference in early stages of each character assumed, and the point which gives the special capacity of a character.

[Claim 16] Furthermore, a program given in any 1 term of claims 11–15 characterized by performing the step which notifies the movable range determined by said step to determine on said map according to actuation of a player.

[Claim 17] Furthermore, the step which identifies the capacity which can be set up to a character based on the marker position received by said step to receive and the 2nd score gained with progress of a game until just before shifting to said step to display is performed. In the step which sets up the capacity of said character A program given in any 1 term of claims 11–16 characterized by consuming said 2nd score when the capacity of a character is set up, while setting up the capacity of a character according to the discernment result obtained by said step to identify, and actuation of a player.

[Claim 18] The point made applicable to discernment in said step to identify is a program according to claim 17 characterized by being two or more points centering on the marker position received by said step to receive.

[Claim 19] The program according to claim 17 or 18 characterized by including two or more scores which embraced the class of point arranged on the predetermined path of said map at said 2nd score, and containing the step which judges the propriety of setting out of capacity based on the score according to the class of point made applicable to discernment in said step to identify.

[Claim 20] Furthermore, the screen where said map is displayed in the discernment result obtained by said step to identify is a program given in any 1 term of claims 17–19 characterized by performing the step displayed on a field a part.

[Claim 21] The point which is the video game art of the video game which can set up the capacity of a character if needed, and gives the basic capacity of a character, The step as which the point which gives the special capacity of a character displays the map arranged on the predetermined path according to actuation of a player, The 1st score gained with progress of a game until just before shifting to said step to display, Within movable limits determined by the step which determines the movable range of a marker based on the marker position on said map at the time of setting out last time, and said step to determine While updating the marker position at the time of setting out last time to the marker position received by the step which receives migration directions of a marker according to actuation of a player, and said step to receive The video game art characterized by having the step which consumes said 1st score, and the step which sets up the capacity of a character according to the marker position received by said step to receive.

[Claim 22] A storage means to be a video game processor and to memorize the program of the video game which can set up the capacity of a character if needed, It has the computer which executes the program read from said storage means, and the display unit for screen display formed as an output means of said

n

computer. Said computer The point which gives the basic capacity of a character by performing said program, The 1st score gained with progress of a game until just before the point which gives the special capacity of a character displays the map arranged on the predetermined path according to actuation of a player and displays said map, Based on the marker position on said map at the time of setting out, the movable range of a marker is determined last time. Within said determined movable limits The video game processor characterized by consuming said 1st score and setting up the capacity of a character according to said received marker position while receiving migration directions of a marker according to actuation of a player and updating the marker position at the time of setting out last time to said received marker position.

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

JPO and NCIP are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

DETAILED DESCRIPTION

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Field of the Invention] This invention relates to the program, video game art, and video game processor of the record medium in which computer reading is possible and video game which recorded the program of the video game which can set up the capacity of a character if needed.

[0002]

[Description of the Prior Art] The role playing game (RPG is called hereafter) is known by one of the genres of the video game using a computer. In RPG, what develops the story is common, experiencing a false adventure through the character (a player character is called hereafter) which a character plays a role on a game instead of a player, and a player operates. In many cases, the player character and the character (an enemy character is called hereafter) which opposes are set as each in each setting-out zone formed in a virtual space. A player character goes to each zone, the enemy character and player character which bar achievement of the object on a story fight, and a story is developed because a player character pushes down an enemy character.

[0003] In addition, a player character is operated with a carbon button, a joy stick, etc. on a keypad. Predetermined actuation is performed, while the actuation made to this keypad is answered and a player character moves. Moreover, many events, such as a battle scene, are allotted on progress of a story. Various scores are gained while a game advances by making various actuation in this event.

[0004] Moreover, many video game which setting up the capacity of a player character to function in a battle scene, if needed consisted of possible is known. For example, in the one video game, the setting-out map called a "skill tree" is used, and setting out of the capacity of a character is made. This "skill tree" is prepared for every three capacity which can be set as a character, and the capacity determined according to the score gained with progress of a game and actuation of a player is set as a character.

[0005]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, in the conventional video game, in case the capacity of a character is set up, in order to perform setting-out actuation to each using the setting-out screen according to the capacity to set up, it has the trouble that about [ that it is difficult to check the established state of capacity ] and its activity is complicated, and becomes monotonous. Moreover, when setting up the capacity of two or more characters, it has the trouble which becomes still more remarkable [ that problem ], and for this reason, setting out and a check of the capacity of a character are easy and easy, the degree of freedom of \*\* of selection of the content of setting out is high, and the video game which can raise interest nature more is demanded.

[0006] It is made in view of the problem mentioned above, setting out and a check of the capacity of a character are easy and easy, the degree of freedom of \*\* of selection of the content of setting out is high, and the object of this invention is to offer the program, video game art, and video game processor of the record medium in which computer reading is possible and video game which recorded the program of the video game which can raise interest nature more.

[0007]

[Means for Solving the Problem] In order to solve the technical problem mentioned above and to attain the above-mentioned object, the 1st mode of this invention The point which is the record medium with which the program of the video game which can set up the capacity of a character if needed was recorded, and in which computer reading is possible, and gives the basic capacity of a character to a computer, The step as which the point which gives the special capacity of a character displays the map arranged on the predetermined path according to actuation of a player, The 1st score gained with progress of a game until just before shifting to said step to display, Within movable limits determined by the step which determines the movable range of a marker based on the marker position on said map at the time of setting out last

time, and said step to determine While updating the marker position at the time of setting out last time to the marker position received by the step which receives migration directions of a marker according to actuation of a player, and said step to receive It is making to have recorded the program which performs the step which consumes said 1st score, and the step which sets up the capacity of a character according to the marker position received by said step to receive into the summary.

[0008] According to this 1st mode, the point which gives the basic capacity of a character, and the point which gives the special capacity of a character can be arranged on a setting-out map, the capacity of a character can be set up more intricately, and the record medium which can raise interest nature can be offered.

[0009] In this 1st mode, the point which does not participate in setting out of the capacity of a character may also be made to arrange on the predetermined path of said map. Setting out of the capacity of a character is seasoned with game nature by this, and the record medium which can raise interest nature more can be offered.

[0010] Moreover, in this 1st mode, the point which restricts migration of a marker may be made to be included in the point which does not participate in setting out of the capacity of said character. The 1st score which migration of a marker gained with progress of a game, and since it is regulated with this point by this, setting out of the capacity of a character is further seasoned with game nature by it, and the record medium which can raise interest nature more can be offered by it.

[0011] Moreover, in this 1st mode, said video game is able to set up each capacity of two or more characters separately. It is divided according to the number of the characters which can set up said map, and the marker of the character which differ at a time in [ one ] the this divided predetermined field, respectively is automatically allotted at the time of the game first time, and it may be made to consider as a start location. Moreover, the point which gives the basic capacity of said character according to the capacity difference in early stages of each character assumed, and the point which gives the special capacity of a character may be made to arrange on each of said divided predetermined field. By these things, the record medium which the capacity difference between two or more characters can be intentionally set up using the same setting-out map, and can set up the capacity of a character flexibly by selection of a player can be offered.

[0012] Moreover, in this 1st mode, the program which performs the step which notifies the movable range determined by said step to determine on said map further according to actuation of a player may be made to be recorded. It comes to cut that a player checks the movable range of a marker easily by this, and the record medium which can make setting out of the capacity of a character simply and easy can be offered.

[0013] Moreover, the marker position further received in this 1st mode by said step to receive, The program which performs the step which identifies the capacity which can be set up to a character based on the 2nd score gained with progress of a game until just before shifting to said step to display carries out for recording. While setting up the capacity of a character according to the discernment result obtained by said step to identify, and actuation of a player, when the capacity of a character is set up, you may make it consume said 2nd score in the step which sets up the capacity of said character. Setting out of the capacity of a character is further seasoned with game nature by this, and the record medium which can raise interest nature more can be offered.

[0014] Moreover, you may make it the points made applicable to discernment in said step to identify be two or more points centering on the marker position received by said step to receive in this 1st mode. Setting out of the capacity of a character is further seasoned with game nature by this, strategic consideration is needed for selection of a marker position, and the record medium which can raise interest nature more can be offered.

[0015] Moreover, in this 1st mode, two or more scores which embraced the class of point arranged on the predetermined path of said map are included, and the step which judges the propriety of setting out of capacity based on the score according to the class of point made applicable to discernment may be made to be contained in said step to identify at said 2nd score. Setting out of the capacity of a character is further seasoned with game nature by this, and the record medium which can raise interest nature more can be offered.

[0016] Moreover, in this 1st mode, the program which performs the step of the screen where said map is further displayed in the discernment result obtained by said step to identify displayed on a field in part may be made to be recorded. Checking easily the capacity that a player can be set up, by this comes to cut, and the record medium which can make setting out of the capacity of a character simply and easy can be offered.

[0017] The point which the 2nd mode of this invention is the program of the video game which can set up the capacity of a character if needed, and gives the basic capacity of a character to a computer, The step as which the point which gives the special capacity of a character displays the map arranged on the



predetermined path according to actuation of a player, The 1st score gained with progress of a game until just before shifting to said step to display, Within movable limits determined by the step which determines the movable range of a marker based on the marker position on said map at the time of setting out last time, and said step to determine While updating the marker position at the time of setting out last time to the marker position received by the step which receives migration directions of a marker according to actuation of a player, and said step to receive It is making to perform the step which consumes said 1st score, and the step which sets up the capacity of a character according to the marker position received by said step to receive into the summary.

[0018] According to this 2nd mode, it enables it to arrange the point which gives the basic capacity of a character, and the point which gives the special capacity of a character on a setting-out map, to be able to set up the capacity of a character intricately more, and to raise interest nature.

[0019] In this 2nd mode, the point which does not participate in setting out of the capacity of a character may also be made to arrange on the predetermined path of said map. Setting out of the capacity of a character is seasoned with game nature by this, and it becomes possible to raise interest nature more.

[0020] Moreover, in this 2nd mode, the point which restricts migration of a marker may be made to be included in the point which does not participate in setting out of the capacity of said character. It becomes possible for setting out of the capacity of a character to be further seasoned with game nature by it, and to raise interest nature more by it, since it is regulated with this point by this, the 1st score which migration of a marker gained with progress of a game, and.

[0021] Moreover, in this 2nd mode, said video game is able to set up each capacity of two or more characters separately. It is divided according to the number of the characters which can set up said map, and the marker of the character which differ at a time in [ one ] the this divided predetermined field, respectively is automatically allotted at the time of the game first time, and it may be made to consider as a start location. Moreover, the point which gives the basic capacity of said character according to the capacity difference in early stages of each character assumed, and the point which gives the special capacity of a character may be made to arrange on each of said divided predetermined field. These things enable it to be able to set up intentionally the capacity difference between two or more characters using the same setting-out map, and to set up the capacity of a character flexibly by selection of a player.

[0022] Moreover, in this 2nd mode, it may be made to perform the step which notifies the movable range determined by said step to determine on said map further according to actuation of a player. It comes to cut that a player checks the movable range of a marker easily by this, and it becomes possible to make setting out of the capacity of a character simply and easy.

[0023] Moreover, the marker position further received in this 2nd mode by said step to receive, The step which identifies the capacity which can be set up to a character based on the 2nd score gained with progress of a game until just before shifting to said step to display is performed. While setting up the capacity of a character according to the discernment result obtained by said step to identify, and actuation of a player, when the capacity of a character is set up, you may make it consume said 2nd score in the step which sets up the capacity of said character. Setting out of the capacity of a character is further seasoned with game nature by this, and it becomes possible to raise interest nature more.

[0024] Moreover, you may make it the points made applicable to discernment in said step to identify be two or more points centering on the marker position received by said step to receive in this 2nd mode. Setting out of the capacity of a character is further seasoned with game nature by this, strategic consideration is needed for selection of a marker position, and it becomes possible to raise interest nature more.

[0025] Moreover, in this 2nd mode, two or more scores which embraced the class of point arranged on the predetermined path of said map are included, and the step which judges the propriety of setting out of capacity based on the score according to the class of point made applicable to discernment may be made to be contained in said step to identify at said 2nd score. Setting out of the capacity of a character is further seasoned with game nature by this, and it becomes possible to raise interest nature more.

[0026] Moreover, in this 2nd mode, it may be made to perform the step of the screen where said map is further displayed in the discernment result obtained by said step to identify displayed on a field in part. Checking easily the capacity that a player can be set up, by this comes to cut, and it becomes possible to make setting out of the capacity of a character simply and easy.

[0027] The point which the 3rd mode of this invention is the video game art of the video game which can set up the capacity of a character if needed, and gives the basic capacity of a character, The step as which the point which gives the special capacity of a character displays the map arranged on the predetermined path according to actuation of a player, The 1st score gained with progress of a game until just before shifting to said step to display, Within movable limits determined by the step which determines the movable range of a marker based on the marker position on said map at the time of setting out last

time, and said step to determine While updating the marker position at the time of setting out last time to the marker position received by the step which receives migration directions of a marker according to actuation of a player, and said step to receive It is making to have the step which consumes said 1st score, and the step which sets up the capacity of a character according to the marker position received by said step to receive into the summary.

[0028] According to this 3rd mode, it enables it to arrange the point which gives the basic capacity of a character, and the point which gives the special capacity of a character on a setting-out map, to be able to set up the capacity of a character intricately more, and to raise interest nature.

[0029] A storage means for the mode of the younger brother 4 of this invention to be a video game processor, and to memorize the program of the video game which can set up the capacity of a character if needed, It has the computer which executes the program read from said storage means, and the display unit for screen display formed as an output means of said computer. Said computer The point which gives the basic capacity of a character by performing said program, The 1st score gained with progress of a game until just before the point which gives the special capacity of a character displays the map arranged on the predetermined path according to actuation of a player and displays said map, Based on the marker position on said map at the time of setting out, the movable range of a marker is determined last time. Within said determined movable limits While receiving migration directions of a marker according to actuation of a player and updating the marker position at the time of setting out last time to said received marker position, said 1st score is consumed and it is making to set up the capacity of a character according to said received marker position into the summary.

[0030] According to this 4th mode, it enables it to arrange the point which gives the basic capacity of a character, and the point which gives the special capacity of a character on a setting-out map, to be able to set up the capacity of a character intricately more, and to raise interest nature.

[0031]

[Embodiment of the Invention] Hereafter, 1 operation gestalt of this invention is explained with reference to an accompanying drawing. Drawing 1 is the block diagram showing the whole 1 operation gestalt configuration of this invention.

[0032] First, the video game machine concerning 1 operation gestalt of this invention is explained. A game machine 10 is constituted by the body 11 of a game machine, and the keypad 50 connected to the input side of the body 11 of a game machine, and the television set 100 which has CRT (Cathode Ray Tube), a loudspeaker, etc. is connected to the output side of the body 11 of a game machine.

[0033] The body 11 of a game machine has the bus 22 which connects these mutually while having CPU (Central Processing Unit) 12, ROM (Read Only Memory)13 and RAM (Random Access Memory)14, a hard disk drive 15, the graphic operation section 16, the sound processing section 17, a disk drive 18, the communication link interface section 19, the memory card reader writer 20, and the input interface section 21. Moreover, the body 11 of a game machine is connected to the keypad 50 as the actuation input section through the input interface section 21.

[0034] The cross-joint key 51 and the carbon button group 52 grade are arranged in the upper part of a keypad 50, and O carbon button 52a, x carbon button 52b, \*\* carbon button 52c, and \*\* carbon button 52d are contained in the carbon button group 52. Moreover, the select button 55 is arranged in the connection section with the base in which the base in which the cross-joint key 51 is arranged, and the carbon button group 52 are arranged. In addition, R1 carbon button 56 and two or more carbon buttons of L1 carbon-button 53 grade are arranged also in the flank of a keypad 50.

[0035] If it has the switch coordinated with each of the cross-joint key 51, O carbon button 52a, x carbon button 52b, \*\* carbon button 52c, a carbon button 52, and select button 55 grade and thrust is applied to each carbon button, the corresponding switch turns on a keypad 50. ON / detecting signal which responded off of this switch is generated in a keypad 50.

[0036] The detecting signal generated in the keypad 50 is supplied to the input interface section 21, and when the detecting signal from a keypad 50 minds the input interface 21, it becomes the detection information which shows which carbon button on a keypad 50 was turned on. Thus, the operator command by the user made to the keypad 50 is given to the body 11 of a game machine.

[0037] CPU12 performs the operating system stored in ROM13, carries out centralized control of the whole equipment, and performs the program of the video game stored in the program field of RAM14. Moreover, CPU12 supervises the actuation condition of a keypad 50 through the input interface 21, and it stores in the predetermined field of RAM14 many data derived in the progress process of a game if needed while it performs the program of the video game stored in the program field of RAM14 if needed. In ROM13, it is EEPROM (Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory). It is contained and the predetermined data of RAM14 with the need of carrying out storage maintenance at the time of power-source cutoff are stored in EEPROM in the phase before power-source cutoff.

[0038] RAM14 has the field which mainly has a program field, an image data area, and a voice data field, and stores other data. The program data read in the disks 30, such as DVD and CD-ROM, with the disk drive 18 in each [ these ] field, image data, voice data, and other data are stored in each.

[0039] Moreover, RAM14 is used also as a work area and many data derived in the progress process of a game are also stored in the field which stores other data. In addition, program data, image data which were read in the disk 30, Voice data and other data are also storable in a hard disk drive 15. Program data, image data which were once stored in the hard disk drive 15, Many data derived in the progress process of the game which you may make it transmit voice data and other data to RAM14 if needed, and was once stored in RAM14 are transmitted to a hard disk drive 15, and you may make it store them.

[0040] The graphic operation section 16 generates a video signal based on the image data stored in VRAM23 by the control information from CPU12 accompanying program execution in the frame buffer including the frame buffer as buffer memory for image data storage, and outputs a video signal to the television set 100. From this, a screen display by the image data stored in the screen-display section 101 of the television set 100 in the frame buffer is performed.

[0041] The sound processing section 17 has the function which generates sound signals, such as conversation between BGM and a character, and a sound effect. The sound processing section 17 is outputted to the loudspeaker 102 of the television set 100 as a sound signal which includes a sound signal based on the data memorized by RAM14 by the control information from CPU12 accompanying program execution.

[0042] The television set 100 has the screen-display section 101 and a loudspeaker 102, and performs the image (image) display and voice output according to the content of video game based on the video signal (video signal) and sound signal from the body 11 of a game machine.

[0043] A disk drive 18 is considered as the configuration which can set the disk (DVD and CD-ROM) 30 which is a record medium, enabling free attachment and detachment, and reads the program data of the video game stored in the disk 30, image data, voice data, and other data.

[0044] It connects with a network 110, and the communication link interface section 19 performs data communication between data accumulation equipments, such as a server, and information processors which are installed in other locations, and acquires various data. In addition, you may make it acquire the program data of the video game stored in RAM14 mentioned above, image data, voice data, and other data through a network 110 and the communication link interface section 19.

[0045] The memory card reader writer 20 is considered as the configuration which can set a memory card 31, enabling free attachment and detachment, and writes little save data of capacity, such as progress data of video game, and configuration data of video game, in a memory card comparatively.

[0046] The program of the video game which can set up the capacity of a character if needed is recorded on the record medium 30 concerning 1 operation gestalt of this invention, i.e., a disk, and reading [ computer / (CPU12 and its peripheral device) ] is possible. The point whose computer of this gives the basic capacity of a character, The step as which the point which gives the special capacity of a character displays the map arranged on the predetermined path according to actuation of a player, The 1st score gained with progress of a game until just before shifting to the step to display, Within movable limits determined by the step which determines the movable range of a marker based on the marker position on the map at the time of setting out last time, and the step to determine While updating the marker position at the time of setting out last time to the marker position received by the step which receives migration directions of a marker according to actuation of a player, and the step to receive The step which consumes the 1st score, and the step which sets up the capacity of a character according to the marker position received by the step to receive can be performed.

[0047] Moreover, this computer can also perform the step which notifies the movable range further determined by the step to determine on a map according to actuation of a player. Moreover, the marker position which received this computer further by the step to receive, The step which identifies the capacity which can be set up to a character based on the 2nd score gained with progress of a game until just before shifting to said step to display can also be performed. In the step which sets up the capacity of a character, while setting up the capacity of a character according to the discernment result obtained by the step to identify, and actuation of a player, when the capacity of a character is set up, the 2nd score can also be consumed. Moreover, this computer can also perform the step of the screen where a map is displayed in the discernment result further obtained by the step to identify displayed on a field in part.

[0048] The body 11 of a game machine therefore, besides a function required to carry out the conventional video game by software processing based on the data stored in the memory of CPU12 and each part The function which displays the map on which the predetermined point was arranged as a characteristic function according to actuation of a player, Within movable limits determined as the 1st score and the function to determine the movable range of a marker based on the marker position on the map at the time

of setting out last time It has the function to receive migration directions of a marker according to actuation of a player, the function to consume the 1st score while updating the marker position at the time of setting out last time to the received marker position, and the function to set up the capacity of a character according to the received marker position.

[0049] Moreover, the body 11 of a game machine is equipped also with the function which notifies the determined movable range on a map further according to actuation of a player. Moreover, the body 11 of a game machine is further equipped also with the function to identify the capacity which can be set up to a character, and in the function to set up the capacity of a character, while it sets up the capacity of a character according to the discernment result obtained by the function to identify, and actuation of a player, when the capacity of a character is set up, it consumes the 2nd score. Moreover, the body 11 of a game machine is equipped also with the function of the screen where a map is displayed in the discernment result further obtained by the function to identify displayed on a field in part.

[0050] For this reason, it is realizable the video game [ setting out and a check of the capacity of a character are easy and easy, and the degree of freedom of \*\* of selection of the content of setting out is high and ] which can raise interest nature more. In addition, it may be made to realize by preparing the hardware of dedication, without software processing realizing these functions.

[0051] Next, actuation of 1 operation gestalt constituted as mentioned above is explained. Drawing 2 is an outline flowchart as an example which shows the procedure of overall actuation of 1 operation gestalt mentioned above. In addition, step S1 – step S18 are given to each step in drawing 2 as a reference mark. in addition, in this operation gestalt, it explains as what the player character which can participate in the battle by two or more player characters and its battle is alike, respectively, it receives, and setting out of capacity consists of possible.

[0052] First, although omitted in drawing 2 , if a power source is switched on, reading appearance of the boot program will be carried out, each part will be initialized, and the processing for starting a game will be made. That is, while the program data of the video game stored in the disk (DVD and CD-ROM) 30, image data, voice data, and other data are read and each data is stored in RAM14 by the disk drive 18, reading appearance of the data stored in EEPROM of ROM13, a hard disk drive 15, or the nonvolatile memory that can write in memory card 31 grade if needed is carried out, and they are stored in RAM14. And various setting out is made in advance of progress of a actual game, and it begins, and will be in the condition in which game progress is possible. Therefore, if a game advances in this condition, it will become one scene in a migration scene, a battle scene, or other scenes, and will shift to step S1.

[0053] In step S1, when judged with it being judged whether it is a migration scene and not being a migration scene, it shifts to step S2 and it is judged whether it is a battle scene. In step S2, when judged with it not being a battle scene, in addition shifts to step S3, and it is judged whether it is a scene (conversation, shopping, or finding). In step S3, when judged with their not being other scenes, it is again returned to step S1, processing of step S1 – step S3 is repeated, and it will be in a standby condition.

[0054] And in step S1, when judged with it being a migration scene, it shifts to step S4 and it is judged whether migration directions were made. When judged with migration directions not being made, it shifts to step S5 and it is judged whether menu display directions were made. When judged with menu display directions not being made, it is again returned to step S4, processing of step S4 and step S5 is repeated, and it will be in a standby condition. It is in this condition, with when judged with migration directions having been made in step S4, it shifts to step S6, migration processing of a player character is made according to migration directions, and the migration information which shows the setting-out zone in a virtual space including the current position and the current position of a player character is generated in step S7. If migration information is generated, it will shift to step S8.

[0055] Moreover, it is in the standby condition that processing of step S1 – step S3 is repeated, with when judged with it being a battle scene in step S2, it shifts to step S9 and will be in the receptionist condition of battle actuation. And in step S10, the battle processing according to the received battle actuation is made, and the battle information which shows the condition of a parameter of specifying the capacity of the player character after a battle as the player character and enemy character name which were pitched against each other, waging-war progress, and its waging-war result etc. is generated in step S11. If battle information is generated, it will shift to step S8.

[0056] Furthermore, it is in the standby condition that processing of step S1 – step S3 is repeated, with many information on others according to the processing is generated [ when judged with it being a scene (conversation, shopping, or finding) in step S3, it shifts to step S12 and the processing according to each scene is made, ], and it shifts to step S8.

[0057] If it shifts to step S8, the current position of a player character will be serially updated by storing migration information in the predetermined data area of RAM14. Moreover, battle information and many information on other are stored in the predetermined data area of RAM14 for every setting-out zone with

it. That is, storage maintenance of the action hysteresis of a player character is carried out for every setting-out zone.

[0058] And in step S13, action assessment processing is made based on the information which shows the action hysteresis of the player character once stored in RAM14. the translation table with which evaluation is beforehand prepared to required information should specifically be used, and evaluation should do — moreover, the injury with weight — the 1st score and the 2nd score are calculated by the multiplication of the predetermined multiplier being carried out and those numeric values being totaled to required information. And it is added to the old score when these scores are stored in the predetermined data area of RAM14, and the 1st the score and the score of the 2nd as assessment information are serially updated by being again stored in a predetermined data area.

[0059] In addition, the 1st score is used for the decision of the movable range of the marker on a setting-out map on the occasion of setting out of the capacity of a character so that it may mention later.

Moreover, three kinds of scores of a, b, and c according to the class of point arranged on a setting-out map are included at the 2nd score, and these 2nd score (a, b, c) is used for the discernment of capacity and the discharge of migration regulation of a marker which can be set up.

[0060] Thus, if action assessment processing is completed, it shifts to step S18, and when it is judged in step 18 whether it is game termination and it is judged with it not being game termination, it is again returned to step S1, processing of step S1 – step S3 is repeated, and it will be in a standby condition.

[0061] It is in the standby condition by which processing of step S4 and step S5 is repeated, with on the other hand, it is judged with it being a migration scene, when judged with menu display directions having been made in step S5, it shifts to step S14, and a menu display is made. And in step S15, when it is judged whether selection actuation in capacity setting-out mode was completed and it is judged with selection actuation in capacity setting-out mode having been completed, it shifts to step S16. If it shifts to step S16, when it is judged whether selection actuation of a character was completed and it is judged with selection actuation of a character having been completed, it will shift to step S17.

[0062] In step S17, the capacity setting-out processing using a setting-out map is made. Specifically it divides roughly into a setting-out map, four kinds of predetermined points are arranged on it, and the capacity setting-out information on the player character made applicable to setting out according to the location of the marker on this setting-out map, the 1st score and the 2nd score (a, b, c) which were gained in connection with the progress process of a game, and selection actuation of a player is generated. And setting out of a character is completed by storing this capacity setting-out information in the predetermined data area of RAM14. Thus, if capacity setting-out processing of a character is completed, it is again returned to step S4, processing of step S4 and step S5 is repeated, and it will be in a standby condition. That is, as long as it could shift to this capacity setting-out processing at any time if needed and the 1st score and score (a, b, c) of the 2nd are satisfied with it of predetermined conditions on the occasion of setting out of the capacity of a character, giving predetermined capacity is constituted possible, receiving a limit of the point on a setting-out map to the selected character.

[0063] in addition, when judged with it being game termination in step S18 The information which shows the action hysteresis of the character stored in the predetermined data area of RAM14 in drawing 2 although omitted, Reading appearance of each of the capacity setting-out information on the 1st score as assessment information and the 2nd score (a, b, c), and a player character is carried out from RAM14. With other data It is transmitted to EEPROM of ROM13, a hard disk drive 15, or the nonvolatile memory that can write in memory card 31 grade, and is stored in it. And after the various processings accompanying other game termination are made, supply voltage is intercepted and a game is completed. Moreover, when supply voltage is switched on again, reading appearance of many information and other data which were stored in nonvolatile memory by evacuation processing of the data before cutoff of supply voltage in this way is carried out from the nonvolatile memory of the evacuation place, and they are again stored in the same data area of RAM14 stored before supply voltage cutoff.

[0064] Drawing 3 is an outline flowchart as an example which shows the procedure concerning the capacity setting-out processing (step S17) in 1 operation gestalt mentioned above, and drawing 4 (A), (B), and (C) show a concrete example of the display screen until it shifts to capacity setting-out processing (step S17). It explains still more concretely about 1 operation gestalt further mentioned above using these drawings. In addition, step S21 – step S34 are given to each step in drawing 3 as a reference mark.

[0065] First, in a migration scene, when \*\* carbon button 52c is pushed and menu display directions are made, as shown in drawing 4 R> 4 (A), a menu screen is displayed. In a menu screen, the selections of a menu are displayed on the field 402 of right one end of the display screen, it is in this condition, with if O carbon button 52a is pushed where it moved cursor 403a by the cross-joint key 51 and "capacity setting out" of the maximum upper case is chosen, selection actuation in capacity setting-out setting-out mode will be completed.



[0066] In addition, where this "capacity setting out" is chosen, as shown in drawing 4 (A), the comment "it moves to a character growth system" which notifies that selected item is displayed on the field 401 by the side of the upper bed of the display screen. Moreover, the numeric value which shows the condition of a parameter of specifying the identifier of a character and the capacity of a character sequentially from left-hand side is displayed on about 1/3 field 404 including the center section of the display screen, and as shown to the right-hand side of these numeric values in 401, the 1st score is displayed on it.

[0067] And completion of selection actuation in capacity setting-out setting-out mode makes the selection actuation of a character made applicable [ of capacity ] to setting out drawing 4 (B) So that it may be shown. Also in this case, if O carbon button 52a is pushed where it moved cursor 403b by the cross-joint key 51 and a desired character is chosen, selection actuation of a character will be completed. In addition, in drawing 4 (B), the condition that "TIDA" was chosen as an object for setting out of capacity is shown.

[0068] Thus, if predetermined actuation is made, it shifts to capacity setting-out processing, and just before shifting to capacity setting-out processing in step S21, the information which shows the 1st score and the 2nd score (a, b, c) which were gained [ by ] with progress of a game, and the marker position at the time of the last setting out of a character made applicable to current setting out will be acquired first. And it shifts to step S22, as the display screen shows drawing 4 (C), it changes, and a setting-out map is displayed in a screen. In addition, in this condition, a window is opened, the command of "migration" and "using" is displayed on the field 406 of the center of a left end side of the screen where the setting-out map was displayed, and the face of the character made applicable [ of capacity ] to setting out, the identifier of a character, etc. are displayed on the field 407 on it. Moreover, in this condition, a burning indication of the marker position at the time of setting out is given last time on a setting-out map.

[0069] The setting-out map used for setting out of the capacity of a character is an amplification explanatory view a part, and drawing 5 explains a setting-out map with reference to this drawing 5 . Two kinds of points which divide roughly as shown in a setting-out map at drawing 5 , and participate in setting out of the capacity of a character, the point which regulates migration of a marker position, and the point which does not participate in setting out of the capacity of a character are arranged. And each of these points are connected with other one point at least according to the predetermined path. In addition, it shall be a marker position at the time of setting out that drawing 5 is shown by 520 last time, and this point shall be on.

[0070] While participates in setting out of the capacity of a character, and the point is the point for giving common capacity, and is shown by 501-510 (to the order from an upper case, they are HP:hit point, MP:Magic point, nimbleness, fate, magic, the magic defense force, aggressivity, the physical defense force, hit probability, and a rate of evasion) in drawing 5 . The battle capacity in a battle scene is prescribed by this common capacity. Moreover, the point of another side which participates in setting out of the capacity of a character is the point for giving special capacity, and is shown by 514 in drawing 5 . For example, in a battle scene, this special capacity is exercised, only when predetermined actuation is made. Furthermore, the point which regulates migration of a marker position is shown by 511 and 512 (the wall of level 3, wall of level 4) in drawing 5 . In addition, the point which does not participate in setting out of the capacity of a character is shown by 513 in drawing 5 .

[0071] Thus, completion of the display of a setting-out map makes decision processing of the movable range of a marker position in step S23 based on the 1st score. If the 1st score shall "5" Be the location where it shall come out and the marker position at the time of setting out is shown by 520 in drawing 5 last time, specifically, let the ten points to the point shown by 523 from the point in which a marker position is shown by 521 be movable range. And in step S24, when it is judged whether selection actuation was completed to "migration" of a command and it is judged with selection actuation having been completed, it shifts to step S25. In addition, this selection actuation will shift to step S25 as what selection actuation completed, if O carbon button 52a is pushed where it moved cursor 403c by the cross-joint key 51 and "migration" is chosen as shown in drawing 4 (C).

[0072] If it shifts to step S25, a flash indication of the movable range of a marker position will be given on a setting-out map. In addition, where a flash indication of this movable range is given, as shown in drawing 4 (C), the comment "a character is moved" which notifies that selected item is displayed on the field 401 by the side of the upper bed of the display screen. And in step S26, when it changes into the receptionist condition of a marker migration place, it is judged in step S27 whether definite actuation of the location a marker's migration place was completed and it is judged with definite actuation having been completed, it shifts to step S28. In addition, this definite actuation will shift to step S28 as what definite actuation completed, if O carbon button 52a is pushed where it moved the marker by the cross-joint key 51 and a desired location is chosen within movable limits.

[0073] When it shifts to step S28, while the information which shows the marker position at the time of setting out last time is updated by the marker position directed this time and is stored in the

predetermined data area of RAM14, the 1st score is subtracted according to the migration number of the point, and this subtraction result is stored in the predetermined data area of RAM14. That is, in the case of renewal of a marker position, the 1st gained score is consumed according to the migration number of the point. In addition, when the 1st score is set to 0, it is processed so that consumption of the 1st score may end few unlike the subtraction processing in the migration place with new subtraction processing of the 1st score in the case of passing again the point which did not receive migration directions of a marker and was passed once.

[0074] And in step S29, when it is judged whether it received "it having used" and selection actuation was completed and it is judged with selection actuation having been completed, it shifts to step S30. [ of a command ] In addition, this selection actuation will shift to step S30 as what selection actuation completed, if O carbon button 52a is pushed where it moved cursor 403c by the cross-joint key 51 and "it uses" is chosen. In step S30, discernment / judgment processing based on the updated marker position and the 2nd score is made.

[0075] Drawing 6 is an outline flowchart as an example which shows the procedure concerning discernment / judgment processing based on a marker position and the 2nd score, and explains discernment processing using this drawing 6 . In addition, step S41 – step S43 are given to each step in drawing 6 as a reference mark.

[0076] First, if it shifts to discernment / judgment processing based on a marker position and the 2nd score, in step S41, detection of the point which is in agreement with a marker position, and the contiguity point connected to the point will be made. And in step S42, the class of point with which the point and the contiguity point of these marker positions are considered as the processing-object point, and are made into this processing object is identified by each.

[0077] For example, supposing the point shown by 523 in drawing 5 is a marker's migration place, the point 523, the point 525, and the point 524 will be considered as the processing-object point, and each class of three points will be identified. Moreover, supposing the location shown by 521 in drawing 5 is a marker's migration place, the point 521 and the point 522 will be considered as the processing-object point, and each class of two points will be identified. In addition, the two points which do not participate in regulation of the migration of a marker to setting out of the capacity of a character, either are made into the outside of a processing object in this case.

[0078] And in step S43, the check of the 2nd score according to the identified class is carried out. The judgment of whether when it is the point for the point to give common capacity to a character, the value of the 2nd score a is beyond a predetermined value is made, and when judged with the value of the 2nd score a being beyond a predetermined value, specifically, it is judged [ that the common capacity of the point can be set up, and ]. Moreover, similarly, the judgment of whether when it is the point for the point to give special capacity to a character, the value of the 2nd score b is beyond a predetermined value is made, and when judged with the value of the 2nd score b being beyond a predetermined value, it is judged [ that the special capacity of the point can be set up, and ]. In addition, the judgment of whether when the point is the point which regulates migration of a marker, the value of the 2nd score c is beyond a predetermined value is made, and it is judged [ that regulation of migration of the marker to the point of the point can be canceled, and ] when judged with the value of the 2nd score c being beyond a predetermined value.

[0079] thus, some predetermined screens where the setting-out map is displayed for discernment / judgment result which will shift to step S31 and will be obtained by step S30 if discernment / judgment processing based on a marker position and the 2nd score is completed — a window is opened and displayed on a field. When the display of discernment / judgment result was completed, and it shifts to step S32, it is judged whether the point which can be set up, or the point which can deregulate migration of a marker exists based on discernment / judgment result and it is judged with the point existing, it shifts to step S33. In addition, in step S32, when judged with the point which can be set up and which can deregulate migration of a marker not existing, a series of capacity setting-out processings are completed as it is.

[0080] If it shifts to step S33, when it is judged whether definite actuation of setting out was completed and it is judged with definite actuation having been completed, it will shift to step S34. In addition, this definite actuation will shift to step S34 as what definite actuation completed, if O carbon button 52a is pushed where it moved cursor within the viewing window of discernment / judgment result by the cross-joint key 51 and one of desired discernment / judgment results is chosen. In addition, in this condition, while the comment which notifies the item in which that selected setting out is possible is displayed on the field 401 by the side of the upper bed of the display screen, a burning indication of that object point is given.

[0081] And if it shifts to step S34, capacity setting out according to the selected object point will be carried out. When it is the point for the object point to give common capacity to a character, reading



appearance of the parameter which specifies the capacity of a character is carried out from the predetermined field of RAM14, a predetermined numeric value is added to this parameter, and, specifically, it is again stored in the predetermined data area of RAM14. With it, reading appearance of the 2nd score a is carried out from the predetermined data area of RAM14, it subtracts by the predetermined numeric value, and this subtraction result is again stored in the predetermined data area of RAM14.

[0082] Moreover, when it is the point for the selected object point to give special capacity to a character, while the flag which confirms special capacity is set to 1 and stored in the predetermined data area of RAM14, reading appearance of the 2nd score b is carried out from the predetermined data area of RAM14, it subtracts by the predetermined numeric value, and this subtraction result is again stored in the predetermined data area of RAM14. In addition, while being processed so that regulation of migration of a marker may be canceled when the selected object point is the point which regulates migration of a marker, reading appearance of the 2nd score c is carried out from the predetermined data area of RAM14, it subtracts by the predetermined numeric value, and this subtraction result is again stored in the predetermined data area of RAM14.

[0083] For example, supposing the 2nd score to the class of each point with which the point shown by 523 in drawing 5 is a marker's migration place, and is made into a processing object has satisfied conditions above a predetermined value and the point 525 is chosen as the capacity setting-out point, the flag carried out in the special capacity "PUROTESU" according to the point 525 as it is effective is set, and subtraction processing will be made to the 2nd score b. This special capacity functions for the first time, when predetermined actuation is made in a battle scene, and what reduces the battle capacity of an enemy character as special capacity, the thing which heightens the battle capacity of the character of an ally, the thing which makes the numeric value of two or more parameters change simultaneously, and two or more sorts of things, such as a thing which makes the numeric value of the parameter of two or more characters change simultaneously, are prepared. In addition, the name is conferred to each special capacity and "PUROTESU" is one of them.

[0084] Moreover, the point shown by 523 in drawing 5 is a marker's migration place. Supposing the 2nd score to the class of each point made into a processing object has satisfied conditions above a predetermined value and the point 524 is chosen as the capacity setting-out point A predetermined numeric value "20" is added to the parameter of MP (: Magic point) according to the point 524, battle capacity is heightened, and subtraction processing is made to the 2nd score a. Moreover, supposing the point 523 is chosen as the capacity setting-out point, a predetermined numeric value "4" will be added to the parameter of the magic according to the point 523, battle capacity will be heightened, and subtraction processing will be made to the 2nd score a. In addition, the numeric value given to each point shown by 501-510 in drawing 5 (they are HP:hit point, MP:Magic point, nimbleness, fate, magic, the magic defense force, aggressivity, the physical defense force, hit probability, and a rate of evasion to the order from an upper case) shows the numeric value added to a parameter, when chosen as the capacity setting-out point.

[0085] Furthermore, supposing the 2nd score to the class of each point with which the point shown by 521 in drawing 5 is a marker's migration place, and is made into a processing object has satisfied conditions above a predetermined value and the point 521 is chosen as the capacity setting-out point, the flag carried out in the special capacity "KEARURA" according to the point 521 as it is effective is set, and subtraction processing will be made to the 2nd score b. In addition, supposing the point 522 is chosen as the setting-out point, while regulation of migration of the marker according to the point 522 will be canceled and migration of the marker to the point will be attained from the point 522, subtraction processing is made to the 2nd score c.

[0086] Thus, it is the foreground color in which the point made into the processing object differs from implementation of setting out of capacity, or discharge of a marker's movement restriction for every player character although omitted in drawing 3 when subtraction processing of the 2nd score is made with the processing, and is other displays and a different display gestalt, with it is indicated by burning and a series of capacity setting-out processings end.

[0087] In addition, in drawing 3, if \*\* carbon button 52c is pushed while shifting to capacity setting-out processing, although omitted, the numeric value of each parameter of HP:hit point, MP:Magic point, nimbleness, fate, magic, the magic defense force, aggressivity, the physical defense force, hit probability, and the rate of evasion will be displayed. Furthermore, a push on \*\* carbon button 52c displays the established state of special capacity for every name. And these displays are eliminated by pushing x carbon button 52b. For this reason, a player can check the established state of the capacity of a predetermined character at any time.

[0088] Moreover, in drawing 3, if L1 carbon button 53 or R1 carbon button 56 is pushed while shifting to capacity setting-out processing, although omitted, the character chosen as an object for setting out will be

replaced. That is, whenever L1 carbon button 53 or R1 carbon button 56 is pushed once, a character is replaced in predetermined sequence and the character as an object for setting out goes round. For this reason, a player can set up capacity of a desired character at any time. Furthermore, in drawing 3, if a select button 55 is pushed while shifting to capacity setting-out processing, although omitted, the dilation ratio of the display area on the setting-out map centering on a marker position is changed, it will be a dilation ratio as occasion demands, with a setting-out map will be displayed. For this reason, a player can check arrangement of each point, and the relation of a path at any time.

[0089] Drawing 7 is the explanatory view showing typically an example of the whole configuration of the setting-out map used for setting out of the capacity of a character, and this drawing 7 is used for it and it explains the start location of each field of a setting-out map, and the marker used for the capacity setting-out processing which each character was [ processing ] related and mentioned above. In addition, six bodies (A, B, C, D, E, F) shall be prepared as a player character which can participate in a battle.

[0090] As shown in drawing 7, the setting-out map is divided into seven fields, and two kinds of points which participate in setting out of the capacity of a character according to the capacity difference in early stages of each character assumed are arranged on division fields [ other than a central division field / 701a, 701b 701c, 701d, 701e, and 701f ] each. Moreover, it connects with other one point in the predetermined path at least, and each point is similarly connected in the predetermined path between the points of an adjoining division field. And the start location of the marker corresponding to each character is set as Points [ 702a, 702b, 702c, 702d, 702e, and 702f ] each which is automatically located in the each division fields [ 701a, 701b, 701c, 701d, 701e, and 701f ] center of \*\*\*\* at the time of the game first time.

[0091] Point 702a is specifically made into a marker's start location used for setting out of the capacity of a character A. Point 702b is made into a marker's start location used for setting out of the capacity of a character B. Point 702c is made into the start location of the marker of a character C, and point 702d is made into a marker's start location used for setting out of the capacity of a character D. Point 702e is made into a marker's start location used for setting out of the capacity of a character E, and let point 702f be a marker's start location used for setting out of the capacity of a character F.

[0092] That is, at the time of the first time of a game, since the location where the predetermined point was automatically arranged on the outskirts is made into a start location, let capacity which a character is given be the characteristic thing assumed to some extent in the beginning of a game. Moreover, since a game advances and the 1st and 2nd scores are gained on and after the middle stage of a game, it is also possible to be also able to move a marker to the division field which adjoins from the division field where a start location is included, and to set the capacity of a character as the thing suitable for the taste of a player.

[0093] Therefore, 1 operation gestalt mentioned above does the following effectiveness so. The point which gives the basic capacity of a character, and the point which gives the special capacity of a character are arranged on a setting-out map, and the 1st effectiveness can set up the capacity of a character intricately more, and is in the point of becoming possible to raise interest nature.

[0094] Next, since the point which does not participate in setting out of the capacity of a character is also arranged on the predetermined path of a setting-out map, setting out of the capacity of a character is seasoned with game nature, and the 2nd effectiveness is in the point of becoming possible to raise interest nature more.

[0095] Furthermore, since the point which restricts migration of a marker is included in the point which does not participate in setting out of the capacity of a character, setting out of the capacity of a character is further seasoned with game nature, and the 3rd effectiveness is in the point of becoming possible to raise interest nature more.

[0096] Moreover, while the 4th effectiveness is divided according to the number of the characters which can set up a setting-out map and the predetermined point is arranged in the divided predetermined field Since the marker of the character which differ one piece at a time, respectively is allotted automatically and made into a start location at the time of the game first time, It is in the point of becoming possible to be able to set up intentionally the capacity difference between two or more characters using the same setting-out map, and to set up the capacity of a character flexibly by selection of a player.

[0097] Moreover, since discernment / judgment result of the movable range of a marker or the capacity which can be set up is displayed, it comes to cut the 5th effectiveness that a player checks easily the movable range of a marker and the capacity which can be set up, and it is in the point of becoming possible to make setting out of the capacity of a character simply and easy.

[0098] Moreover, while the 6th effectiveness is based on a marker position and the 2nd score, identifying and judging the capacity which can be set up to a character and setting up the capacity of a character according to this discernment / judgment result and actuation of a player When the capacity of a character is set up, in order to consume the 2nd score, setting out of the capacity of a character is further seasoned

with game nature, and it is in the point of becoming possible to raise interest nature more.

[0099] Next, other operation gestalten are explained. Two kinds of points which divide roughly into a setting-out map and participate in setting out of the capacity of a character in 1 operation gestalt mentioned above, Two kinds of points which the point which regulates migration of a marker position, and the point which does not participate in setting out of the capacity of a character are arranged, and participate in setting out of the capacity of a character, although the case where discernment / judgment processing was carried out using the 2nd score (a, b, c) to the point which regulates migration of a marker position was explained, while subdividing the class of each point further — it — responding — the increase of the class of 2nd score — it carries out and may be made to carry out discernment / judgment processing. Supposing it divides into three groups what was packing into one the point which sets up each parameter of the Magic point, nimbleness, fate, magic, the magic defense force, aggressivity, the physical defense force, hit probability, and the rate of evasion, For example, HP:hit point, MP : in this case It is made to carry out discernment / judgment processing using the 2nd score (a, b, c, d, f) according to the number of the classes of these points.

[0100] In 1 operation gestalt mentioned above, a marker's migration place is received within movable limits which responded to the 1st score. Moreover, the point of the migration place, While identifying the class of each point which considers the point and the adjoining point as the point of a processing object, and is made into a processing object Although it judged whether the 2nd score to that class was beyond a predetermined value and this judgment result and the case where capacity setting out of a character was carried out by definite actuation of a player were explained It is good only also considering a marker's migration place as a processing object, and when a marker's migration place is received, it may be made to carry out capacity setting out according to the point.

[0101] furthermore, in 1 operation gestalt mentioned above, although the case where the player character which can participate in the battle by two or more player characters and its battle is alike, respectively, it received, setting out of capacity was constituted possible, and it was was explained If this invention can be easily applied also to an independent character and it enables it to choose the start location on a setting-out map according to actuation of a player to the character of one body various kinds — it becomes possible to set up a character with characteristic capacity simply and easily.

[0102] In addition, it is clear that this invention is not limited to each above-mentioned operation gestalt, but each operation gestalt may be suitably changed within the limits of the technical thought of this invention. Moreover, the same reference mark is given to the same component in each drawing.

[0103]

[Effect of the Invention] According to this invention, as explained above, setting out and a check of the capacity of a character are easy and easy, the degree of freedom of \*\* of selection of the content of setting out is high, and it can raise interest nature more.

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

JPO and NCIP are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

---

## DESCRIPTION OF DRAWINGS

---

### [Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the block diagram showing the whole 1 operation gestalt configuration of this invention.

[Drawing 2] It is the flow chart used for explanation of overall actuation of 1 operation gestalt of this invention.

[Drawing 3] It is the flow chart used for explanation of the capacity setting-out processing in 1 operation gestalt of this invention.

[Drawing 4] It is the explanatory view showing an example of the display screen in 1 operation gestalt of this invention.

[Drawing 5] It is the explanatory view to which the part used for explanation of the setting-out map in 1 operation gestalt of this invention was expanded.

[Drawing 6] It is the flow chart used for explanation of discernment / judgment processing in 1 operation gestalt of this invention.

[Drawing 7] It is the explanatory view used for explanation of the whole configuration of the setting-out map in 1 operation gestalt of this invention.

### [Description of Notations]

10 Game Machine

11 Body of Game Machine

12 CPU

13 ROM

14 RAM

15 Hard Disk Drive

16 Graphic Operation Section

17 Sound Processing Section

18 Disk Drive

21 Input Interface Section

30 Disk

50 Keypad

51 Cross-Joint Key

52 Carbon Button Group

52a O carbon button

52b x carbon button

52c \*\* carbon button

52d \*\* carbon button

53 L1 Carbon Button

55 Select Button

56 R1. Carbon Button

100 Television Set

101 Screen-Display Section

401 402, 404, 406, 407 Field of the display screen

403a, 403b, 403c Cursor

501-514 520-525 The point on a setting-out map

701 Setting-Out Map

701a, 701b, 701c, 701d, 701e, 701f Division field

702a, 702b, 702c, 702d, 702e, 702f Start location

---

n

[Translation done.]

\* NOTICES \*

JPO and NCIP are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

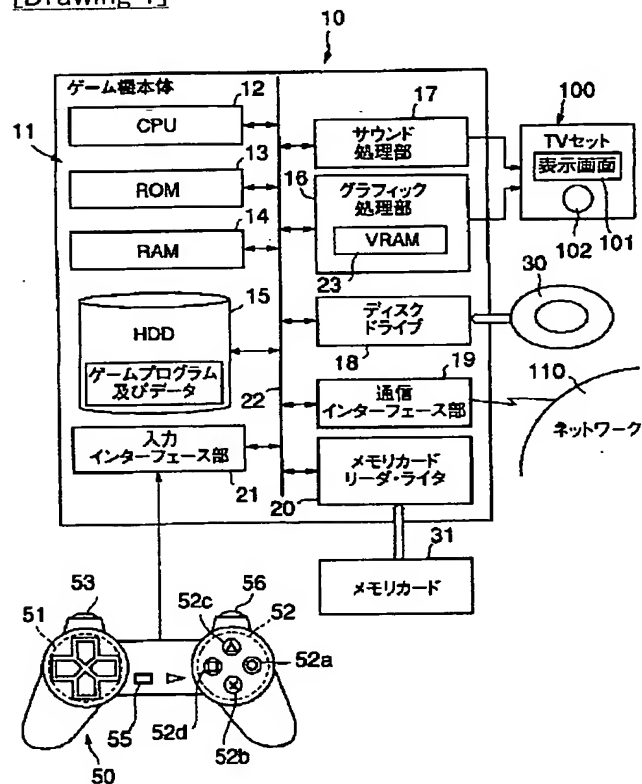
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\* shows the word which can not be translated.

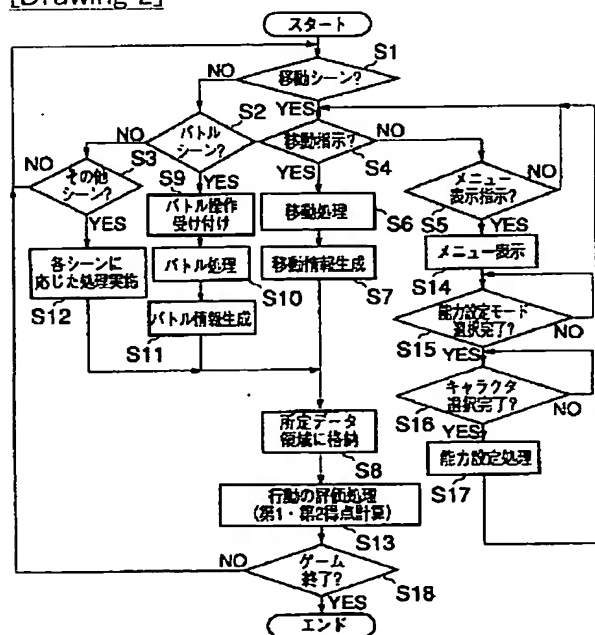
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

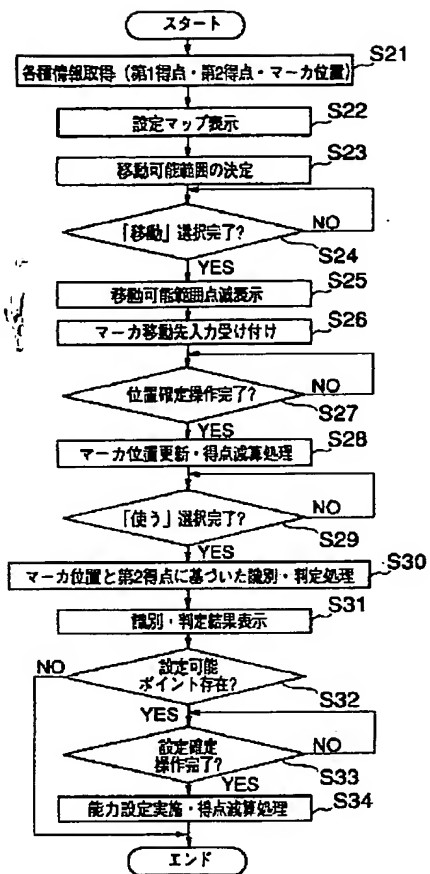
[Drawing 1]



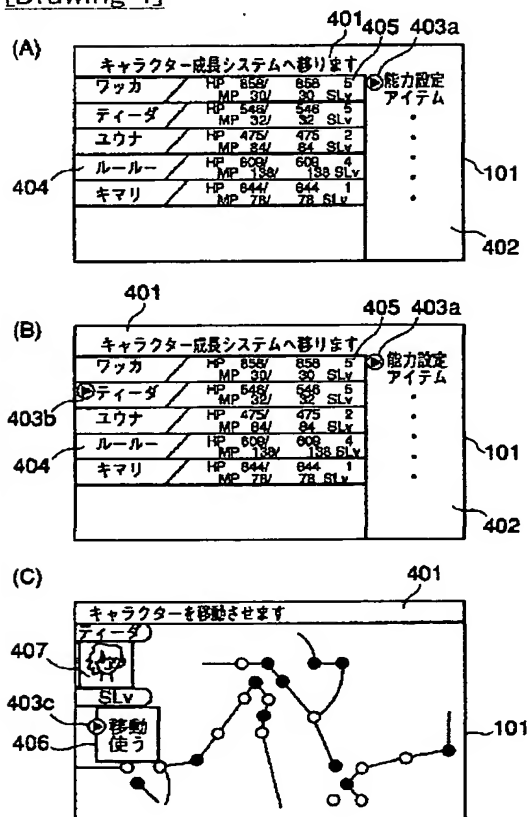
[Drawing 2]



[Drawing 3]



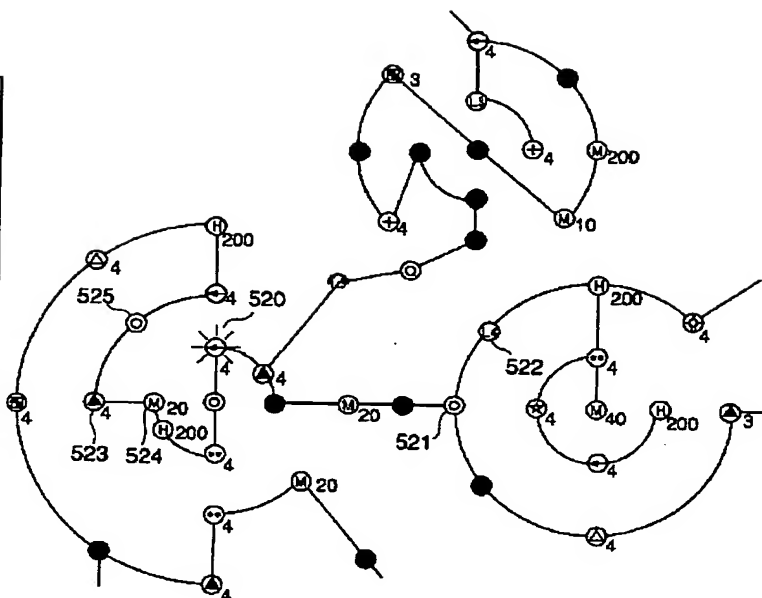
[Drawing 4]



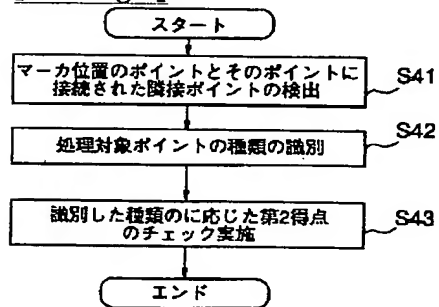
[Drawing 5]



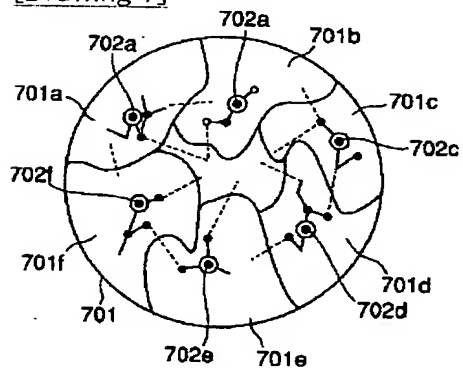
～記号の説明～	
501	⊕ HP
502	⊖ MP
503	⊙ 素早さ
504	⊗ 速
505	△ 魔力
506	△ 魔法防御力
507	⊕ 攻撃力
508	⊗ 物理防御力
509	⊙ 命中率
510	⊙ 回避率
511	⊙ LV3のカベ
512	⊙ LV4のカベ
513	● なにもなし
514	⊙ 特殊能力



[Drawing 6]



[Drawing 7]



[Translation done.]

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ FADED TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**